1999/06 · ÁRA: 992 Ft
CD-ROM MELLÉKLETTEL

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 132 OLDALON

'99 | 6

PC ZED

CD melléklet

+32 OLDAL VÁLTOZATLAN ÁRON



EXKLUZÍV BESZÁMOLÓ

Warzone 2100
Midtown Madness
Might & Magic VII

PC ZED
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HAVILAP
II. ÉVFOLYAM 6. SZÁM
1999. JÚNIUS
MEGJELENIK HAVONTA

Főszerkesztő
Hanula Zsolt
Hírszerkesztő, CD melléklet szerkesztő
Tószegi Szabolcs
PR asszisztens
Borotai Zita
Szerkesztőség
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
Telefon/Fax
203-1351
E-mail
pczed@zed.hu
Homepage
http://www.zed.hu
Postacím
1518 Budapest, Pf. 27
Kiadja a CD Pegasus Kft.
Felelős kiadó
A Kft. ügyvezetője
Terjeszti
a HÍRKER Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., NH Rt. regionális részvénytársaságok, valamint a számítástechnikai szaküzletek.
Terjesztés gondozás
Sajtómenedzser Bt.
Tel.: 343-2346
Előfizetésben terjeszti a kiadó.
Előfizetési díj CD melléklettel:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.
Tipográfia & Nyomdai előkészítés:
Batha László, Heltai Csaba, Molnár István, Szabó Dóra

A lap előfizethető bármely postahivatalban kérhető postautalványon, a kiadó által küldött vagy a lapban található „készpénzátutalási megbízás" nyomtatványon, vagy banki átutalással a 10200940-20116217-00000000 számú bankszámlaszámra. Külföldre előfizethető a Hungaropress Kft.-n keresztül Tel.: (36-1) 206-1927, Fax: (36-1) 206-1921, E-mail: hunpress@hungaropress.datanet.hu

Hirdetések felvétele a szerkesztőségben
Levilágítás
El Greco Kft.
1118 Budapest, Serleg u. 3.
Tel.: 466-5522
Nyomdai munkák
Alföldi Nyomda Rt.
Felelős vezető
a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X



Deer Hunter, és ami mögötte van

Több, mint egy éve minden internetes- és újság-kritikus által alaposan lehúzott játék, a Deer Hunter elképesztő eladási eredményekkel sokkolta a játékpiac minden résztvevőjét – beleértve a program fejlesztőit és kiadóját is. Az okokat illetően mindenki csak találgatott, ám a döbbenetes sikert a játék folytatásai és klónjai (Deer Avanger, Big Game Hunter) is lemásolták, és végül az 1998-as év összesített eladási Top10-es listájára négy (!) vadászjátéknak sikerült felkerülnie. Az őrület azóta is tart, már a legnagyobbak (Hasbro, Activision, Electronic Arts) is beálltak a kétes minőséget képviselő, de hihetetlen mennyiségben eladható játékokat kiadó cégek sorába.

Nem nehéz kitalálni a trend okát – a bonyolult és komoly kihívást nyújtó programokat igénylő „hardcore" játékosok (egyébként jelentős) rétegét szinte észrevétlenül, de messze túlnőtte az a tömeg, amely nem ismeri igazán a PC-t, de a vele végzett munkájuk mellett (esetleg helyett...) játszani szeretnének. A PC mindennapos használati tárggyá vált a legtöbb családban, így a „komoly" játékok mellett mára külön műfajjá nőtte ki magát a vadász-, kaszinó- és gyerekprogramok csoportja. Az E3-on a Caleba Big Game Hunter és Barbie Fashion Designer aktuális epizódjainak bemutatására legalább akkora hangsúlyt fektettek a cégek, mint a Diablo 2-re vagy a Tiberian Sunra. Egy vérbeli játékos számára talán elszomorítónak tűnhet a hír, hogy esetleg éppen egy Deer Hunter 3 készítése miatt áll le egy Wizardy 8- vagy Prey-kaliberű játék fejlesztése, de a „pénz beszél..." örökérvényű igazsága mellett gondoljunk ilyenkor arra is, hogy senki sem veterán „gamerként" kezdte, és talán holnap a ma önfeledten Deer Hunterezők nyújtják az újabb kihívást Quake 3: Arenában vagy Starcraft 2-ben...

Létrejött hát a játékosok egy új és népes rétege, akik nem a Falcon 4.0- vagy az Operational Art Of War-bonyolultságú játékokat igénylik – mi, a PC ZED hozzájuk, az eddig még Magyarországon játékmagazinnal nem igazán megcélzott réteghez is szeretnénk szólni, a kibővített és megújított újsággal. Természetesen a plusz 32 oldalt nemcsak erre szánjuk, a kibővített hírek- és hardverrovat mellett sokak kérésének engedve extra mennyiségű cheattel és végigjátszással segítjük az elakadt játékosokat, a számítógépen kívüli világgal foglalkozó oldalak pedig mindenkihez szólnak...

Hanula Zsolt

Hanula Zsolt
főszerkesztő

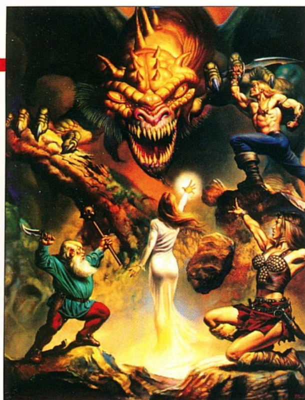








tartalom



ÁLLANDÓ ROVATOK

TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

HARDVER-ROVAT

Demolition Racer

Akik a Destruction Derbyn nevelkedettek, hamarosan ismét kiélhetik magukat az Accolade legújabb autós játékának segítségével. A programot az a Pitbull Syndicate fejleszti, akiknek a Test Drive negyedik és ötödik részét köszönhetjük. A készítők meghagyták a korábbi játékaik engine-jét, ám a fizikai modellen igen sokat javítottak, ez nem véletlen, mivel egy ilyen stílusú programnál nagyon sokat jelent, ha az autó a valóságnak megfelelően viselkedik. A legnagyobb újítás talán az, hogy immár akár két keréken is száguldozhatunk, ilyet még nem nagyon lehetett autós játékban látni. A „hagyományos" roncsderbi játékmód mellett más típusú küzdelmekben is részt vehetünk, ilyen például az öngyilkos verseny, amelyben kétszer nyolc autó halad egymással szemben (!) egy versenypályán. Aki nemcsak az esztelen száguldozást és pusztítást kedveli, az kipróbálhatja a ligát, amelyben egy adott összegű pénzből gazdálkodva kell megnyernünk a bajnokságot. Természetesen minden futam után – a helyezésünk függvényében – egy kisebb összeggel leszünk gazdagabbak, amelyből autónk javítását és egy esetleges tuningolást kell megoldanunk. Sőt, ha elég pénzt gyűjtöttünk össze, akkor akár egy újabb – és természetesen jobb – járművet is vásárolhatunk. A grafikai megjelenítés igen látványos, a különböző speciális effektek (robbanás, füst, lángok) mellett az időjárás is folyamatosan változik, akár verseny közben is eleredhet az eső. A Messiah után ez lesz a következő játék, amelynek zenéjét a Fear Factory együttes készíti.

DEMOLITION RACER
ACCOLADE / PITBULL SYNDICATE
AUTÓVERSENY
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 KÖZEPE

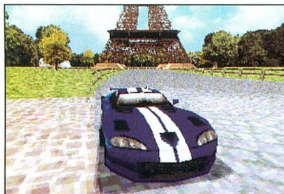




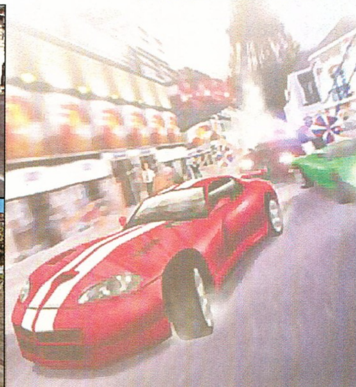
Test Drive 6

Minden idők leghíresebb és leghosszabb autósjáték-sorozata hamarosan folytatódik! A készítők a Test Drive 6-tal szeretnék helyreállítani a sorozat utóbbi időben kicsit megtépázott nimbuszát, mivel az ötödik epizód fogadtatása jócskán elmaradt a konkurens Need for Speed 3-tól. Ennek érdekében a készítők igyekeznek mindent bevetni, ami csak eszükbe jutott: több, mint 40 (!) fajta autó került bele a játékban, mind eredeti járművek alapján. Sőt, minden autónak legalább ötféle változata van! A járművek közti különbség természetesen nem csupán a külsejükben jelentkezik, mindegyik más és más menettulajdonságokkal rendelkezik, ezt bőven lesz időnk kitapasztalni, hiszen a játékban több, mint 30 pálya kapott helyet. A gépek egy teljesen átdolgozott fizikai engine segítségével kelnek életre, amely az autóra ható összes erő figyelembevételével számítja ki a jármű mozgását. A „jó helyről ötletet lopni nem szégyen"-elv alapján a Test Drive 6-ban is lesz rendőrségi üldözés, csakúgy, mint a Need for Speed 3-ban, újdonság azonban az, hogy éjszakai menekülésnél helikopter is segíti a zsaruk munkáját. Az ötödik részhez hasonlóan a Test Drive 6 zenéjét is különféle együttesek készítik el, a hanghatások pedig az EAX szabványnak köszönhetően teljesen élethűek lesznek. Kérdés azonban az, hogy a rengeteg újítás mire lesz elég a Need for Speed 4-gyel és a Driverrel szemben...

TEST DRIVE 6
INFOGRAMES/ACCOLADE
AUTÓVERSENY
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 NYÁR











Unreal Mission Pack: Return to Na Pali

Az egy évvel ezelőtt megjelent játék, az Unreal hamar sokak kedvencévé vált. A programnak jó néhány folytatása is készül. Az első az Unreal Tournament, amellyel az Epic szeretné bebizonyítani a világnak, hogy deathmatchben (is) jobbak, mint az eddigi király, az id Software játékai. Emellett folyamatosan fejlesztik az Unreal II-t, amely nagyon valószínű, hogy elődjéhez hasonlóan jó néhány évig fog készülni. Hogy az Unrealre éhező közönség addig se maradjon játszanivaló nélkül, hamarosan boltokba kerül a játék első hivatalos küldetéslemeze, a Return To Na Pali, amely a nem sokban különbözik a többi hasonló programtól kiadott kiegészítő lemeztől: néhány új szint, szörny és fegyver került csupán bele.

A történet szerint a játékos egy szökött fogoly, akit azonban újból a elkapnak, és az UMS Bodega Bay nevű börtönhajóra szállítják. A Bodega Bay egy titkos küldetésben vesz részt, amelynek célja a Na Palin lezuhant Prometheus nevű hajóról a fegyver-tervrajzok visszaszerzése. A játékosnak két választása van: vagy vállalja, hogy az idegen bolygón megkeresi és megszerzi a tervrajzokat, ennek fejében felmentik a vádak alól és szabad emberként távozhat, vagy pedig visszakerül a börtönbe, ahol a biztos halál vár rá. Hősünk természetesen az első lehetőséget választja...



Persze nem lesz könnyű dolgunk, hiszen Na Palin szinte csak olyan élőlényekkel találkozhatunk, amelyek az életünkre törnek. Ilyen például az eredeti játékban nem szereplő Predator nevű lény. Ezek a kis hüllőszerű élőlények elsőre nem tűnnek veszélyesnek, de nagyobb csoportban már rátámadnak a mit sem sejtő játékosra. Ezt a támadást a csapattagok természetesen összehangoltan végzik, egyszerre több oldalról közelítenek. Szintén új ellenség a Spinner, amely kinézetében leginkább egy hatalmas skorpióra emlékeztet, távolról tűzlabdákat köpköd, de ha közelebb megyünk hozzá, akkor sincs könnyebb dolgunk, mert óriási ollóival pillanatok alatt darabokra szaggat bárkit. Hogy ne legyen könnyű dolgunk, nem csupán a bennszülöttek, hanem a lezuhant hajó túlélői is az ellenségüknek tekintenek. Az itt rekedt emberek igen jól felszereltek, gépkarabély és gránátvető van náluk, sőt, egy álcázó páncélt is használnak, amellyel könnyedén beleolvadnak környezetükbe. A három új ellenséggel szemben mi pontosan ugyanennyi új fegyvert vethetünk be. A gépkarabély egy igen gyors automata fegyver, a gránátvetőnek kétfajta tüzelési módja van, az elsőnél a lövedék ütközés után azonnal felrobban, a másodiknál mi szabályozhatjuk a detonáció idejét. A harmadik fegyver nem más, mint egy rakétavető, amelynek másodlagos tüzelési módját használva kilövés után mi magunk irányíthatjuk a lövedéket.

A kiegészítő lemez 14 új egyjátékos pályát tartalmaz, amelyek között egyaránt lesznek külső és belső helyszínek. Emellett hat teljesen új deatchmatch pálya – amelyek természetesen tartalmazzák az új fegyvereket és felszereléseket – is rákerül a korongra azok kedvéért, akik inkább csoportosan szeretnek Unrealezni. Mivel a kiegészítő lemez a Unreal legújabb, 2.24-es verziója alá készült, így nem lesznek meg azok a gyermekbetegségei, amelyek az eredeti játékot a kezdeti időkben jellemezték.

UNREAL MISSION PACK: RETURN TO NA PALI
GT INTERACTIVE / EPIC MEGAGAMES /LEGEND ENTERTAINMNET
UNREAL KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 NYÁR

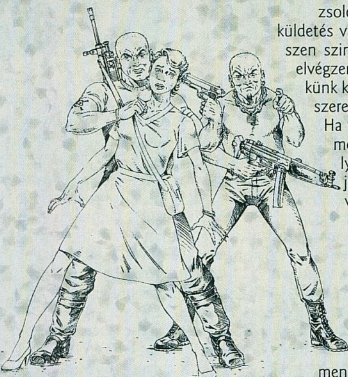
Soldier of Fortune

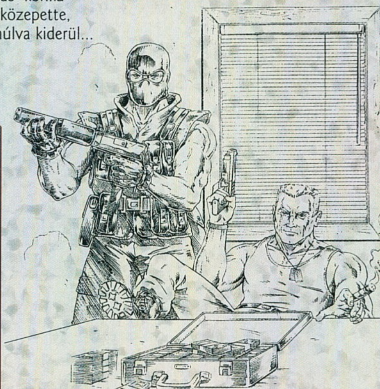
SOLDIER OF FORTUNE
ACTIVISION / RAVEN SOFTWARE
AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ

A Raven Software eddig arról volt híres, hogy az id Software engine-jét felhasználva készít kiváló fantasy témájú akciójátékokat. A Soldier Of Fortune-nel a helyzet kissé más, az akció ugyan maradt, az engine ezúttal sem saját, hanem a Quake II (erősen módosított) motorja, de a helyszín ezúttal nem valami fantasy világ, hanem a jó öreg Föld. A Soldier Of Fortune elnevezés valójában egy híres amerikai katonai folyóirat címe. Ennek az újságnak a munkatársai segítik a fejlesztőket, hogy a játék minél valósághűbb legyen mind a fegyverek, mind a küldetések terén. Ebből következik, hogy csak olyan dolgok kerül bele a programba, ami a valóságban is létezik. A küldetések a Föld különböző pontjain játszódnak, a játékos feladata pedig egy zsoldos csapat irányítása. A legtöbb küldetés válaszút elé állítja a játékost, hiszen szinte minden misszióban csak az elvégzendő feladatot kapjuk meg, nekünk kell kiválasztani az embereink felszerelését és a követendő taktikát is. Ha valamelyik küldetés nem nyerné meg tetszésünket, mert túl veszélyesnek tűnik vagy a felajánlott javadalmazást kevesselljük, akár vissza is utasíthatjuk. A választható fegyverarzenál tartalmazza a napjainkban ismert szinte összes ismertebb gyilkoló eszközt, többek között rakétavetőkkel és gázgránátokkal is felszerelhetjük embereinket. A fegyverkezésnek csak a rendelkezésünkre álló pénz mennyisége szab határt. A játék első hallásra igen érdekesnek tűnik, egy mostanában nagyon népszerű stílus, a kommandós-szimulátorok családjának következő tagja. Hogy a Raven tapasztalata mire elég a hatalmas konkurenciaharc közepette, kis idő múlva kiderül...







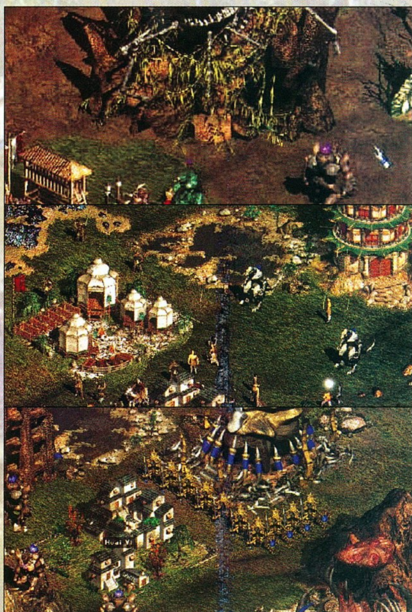


NYÁRI-ŐSZI MEGJELENÉSEK

Cím	Kiadó	Hónap
STAR TREK: KLINGON ACADEMY	INTERPLAY	JÚLIUS
TONIC TROUBLE	UBI SOFT	JÚLIUS
DUNGEON KEEPER II	ELECTRONIC ARTS	JÚLIUS
HEAVY GEAR II	ACTIVISION	JÚLIUS
C&C: TIBERIAN SUN	ELECTRONIC ARTS	JÚLIUS
MESSIAH	INTERPLAY	AUGUSZTUS
REVENANT	EIDOS	AUGUSZTUS
UNREAL TOURNAMENT	GT	AUGUSZTUS
SYSTEM SHOCK II	ELECTRONIC ARTS	AUGUSZTUS
CIVILIZATION: TEST OF TIME	MICROPROSE	AUGUSZTUS
PRINCE OF PERSIA 3D	RED ORB	AUGUSZTUS
SHOGUN: TOTAL WAR	ELECTRONIC ARTS	AUGUSZTUS
BRAVEHEART	EIDOS	AUGUSZTUS
DRIVER	GT	SZEPTEMBER
DAIKATANA	EIDOS	SZEPTEMBER
WHEEL OF TIME	GT	SZEPTEMBER
AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT	SZEPTEMBER
OMIKRON: THE NOMAD SOUL	EIDOS	SZEPTEMBER
ULTIMA: ASCENSION	ELECTRONIC ARTS	SZEPTEMBER
ONI	BUNGIE	SZEPTEMBER

A listában szereplő időpontok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő, hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.

Seven Kingdoms II



A tavalyi év egyik igen kellemes meglepetése volt a Seven Kingdoms, amely némi felüdülést hozott az egy kaptafára készült real-time stratégiák közé, annak ellenére, hogy igen sok elemet „vettek kölcsön" a készítők az Age Of Empires-től. A nemsokára megjelenő folytatásban az előző részhez képest az egyik legnagyobb újítást a grafikán eszközölték a fejlesztők. A rengeteg újfajta épület és egység mellett a megjelenítő engine is teljesen kicserélődött, a választható legnagyobb felbontás ezúttal az 1024x768. A grafika mellett a kezelőfelület és az irányítás is megváltozott, a nehezen elérhető funkciók – mint például az épületek összekapcsolása – leegyszerűsödtek. A játékmenet is módosult, a második részben már 12 különféle nép irányításának nehéz feladatára vállalkozhatunk (így ugyan a cím kissé értelmét veszti, de sebaj): kínai, japán. mongol, római, görög, perzsa, egyiptomi, indián, viking, normann, kelta és karthágói (?). Sőt, ezen felül még kipróbálhatjuk azt is, hogy milyen lehet irányítani az ellenséget, a fryhtanokat. Mivel ők teljesen más kultúrával rendelkeznek, mint a földi népek, a játékmenet ebben az esetben jócskán eltér a megszokottól. Diplomáciáról és kereskedelemről a fryhtanok nem is hallottak, ők más eszközökkel próbálnak meg érvényesülni. A fryhtanok életenergiájukat az emberek elpusztításából nyerik, a cél tehát egyértelmű: minél több ellenséget kell lemészárolnunk. A népek négy nagy csoportra vannak felosztva, mindegyik csoport saját kinézetű épületekkel és egységekkel rendelkezik. Természetesen új épülettípusok is lesznek a második részben, ilyen például az istálló, amelyben lovas egységeket készíthetünk. E mellett a tudománynak és a felfedezéseknek jóval nagyobb szerepe van, mint az első részben, ahol inkább a háborúzáson és kereskedelmen volt a hangsúly.

A készítők – a mostani stratégiák nagy többségéhez hasonlóan – szerepjáték-elemekkel is fűszerezik a Seven Kingdoms II-t. Persze, itt senki se gondoljon több oldalnyi karakterlapra és látványos varázslatokra. Az RPG-elemek bevezetése azt jelenti, hogy minden pálya végén a tíz legerősebb egységünket átvihetjük a következő térképre – a náluk lévő varázstárgyakkal együtt! Szintén ide tartozik, hogy a második részben már felvehetünk seregeinkbe hősöket is, akik nem csupán kiváló harci adottságokkal, hanem varázslataikkal és vezetői képességekkel is meg vannak áldva.

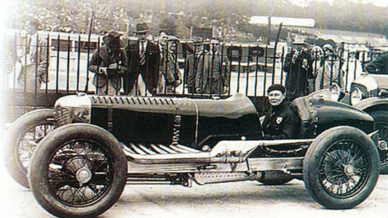
SEVEN KINGDOMS II
INTERACTIVE MAGIC / ENLIGHT SOFTWARE
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ

Spirit Of Speed

SPIRIT OF SPEED
HASBRO INTERACTIVE / BROADSWORD INTERACTIVE
AUTÓVERSENY
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ

Divatba jöttek a régi idők autóversenyeit feldolgozó játékok. A Hasbo is szeretne ebből némi hasznot húzni a Spirit Of Speeddel, amelynek segítségével az 1937-es esztendőben tehetünk látogatást – legalábbis egy rövidke autóverseny erejéig. Kilenc eredeti pályán próbálhatjuk megfékezni a kor vasszörnyetegeit, amelyekben még nyoma sem volt napjaink aktív és passzív biztonsági berendezéseinek. Egyetlen szabály volt csak az autók építésével kapcsolatban: minél erősebb motor legyen benne... A korhű autóversenyek kedvelői minden bizonnyal örömmel fogadják a játékot, amelynek 3D engineje már támogatja a Matrox G400-as kártyákkal debütáló legújabb játéktechnikai újítást, a bumpmappinget is.





Settlers III: The Quest Of The Amazons

A Settlers-sorozat legújabb részéhez újabb kiegészítő készül. Míg az első „add-on" (az óceán túloldalán már a boltokban van) egy egyszerű küldetéslemez, amely három új kampányt tartalmaz, rengeteg egyjátékos és többjátékos játékra alkalmas térképpel egyetemben, a másik kiegészítő sokkal érdekesebbnek bizonyul. A játék alcíme (Az amazonok küldetése) már enged valamelyest sejtetni a mögöttes tartalomról. Ebben a küldetéslemezben egy új népet, az amazonokat kapjuk az eddigi három mellé, hogy gondos kezeink irányítása alatt egyeduralkodóvá váljanak a birodalomban. Meglehet, minderre az amazonoknak minden adottságuk megvan, hiszen harcias (és száz százalékig feminista) nők alkotják e népet, kellőképpen egzotikus játékmenetet kínálva ezzel nekünk, játékosoknak.

Természetesen az új néphez új épületek és tereptárgyak is dukálnak nem is lesz hiányunk ilyesmiben, ugyanis vadonatúj arculat készült az amazon nép számára. A küldetéslemezen sem válhat persze elhanyagolható tényezővé a többjátékos üzemmód, a készítők számos új térképet készítettek az új epizód számára, amelyek segítségével elsősorban a különböző népek közötti eltérések jönnek elő. A központban az amazonokkal...

SETTLERS III: THE QUEST THE AMAZONS
BLUE BYTE
SETTLERS 3 KIEGÉSZÍTŐ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 OKTÓBER



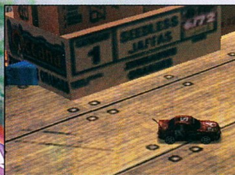




Re-Volt

Bizonyára sokunknak volt álma fiatalabb korában egy távirányítós autó. A szerencsésebbek ki is próbálhatták, milyen jó móka halálra idegesíteni a családtagokat a nappaliban, konyhában, vagy akár a kertben való fel-alá száguldoztatásával. Aki mindebből valamilyen oknál fogva kimaradt, az most bepótolhatja hiányosságait az Acclaim készülődő autóversenyes játékával, amelyben éppen ilyen négykerekű járgányokkal száguldozhatunk. Természetesen minden méretarányos, így autónkhoz viszonyítva egy gigantikus világ tárul a szemünk elé. Versenyezhetünk az utcán, benn a lakásban, odakinn a ház körül, múzeumokban, szupermarketekben, és még ezernyi helyen, ahová egy ilyen apró masina be tud férkőzni. A készítők elmondása szerint a versenyzés nagyon valósághű, fel kell magunkat készítenünk arra, hogy kicsiny járgányunk másként viselkedik a különböző felületeken (a fürdőszobában például összevissza csúszkál), valós fizikai modell alapján. A versenyek során különböző felszereléseket, fegyvereket, védelmi berendezéseket szedhetünk össze, amelyek segítségével ki tudunk tolni a többi versenyzővel, netán magunkon segíteni.







RE-VOLT
ACCLAIM
AUTÓS AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 NYÁR

Arcatera

A Ubi Soft egy érdekes RPG-kalandjátékon dolgozik, amelynek címe Arcatera. A fantasy világban játszódó kalandjáték főszereplőjeként három hetet kapunk arra, hogy egy gonosz csoport mesterkedéseit megakadályozzuk. A program sztorija a játékos cselekedetei alapján változik, tehát a feladatunk nem egy előre letárolt út végigjárása, hanem mi is részt veszünk a történet alakításában. A játék sztorijának írása már tíz évvel ezelőtt elkezdődött, s egy egész világot ölel fel saját történelemmel, kultúrával, istenekkel, vallásokkal, ördögökkel, démonokkal, városokkal és azok lakóival. Csakúgy, mint a világnak, az összes lakójának rendesen kidolgozott háttértörténete van, de mindegyikük sajátos gondolatvilággal és szokásokkal rendelkezik, amelyek meghatározzák viselkedésüket. Még az átlagos boltosnak is van saját személyisége. A nem játékos karakterekkel rengeteg dolgot lehet csinálni, különböző nyelveken szólhatunk hozzájuk, adhatunk vagy mutathatunk nekik tárgyakat, sőt, akár még lophatunk is tőlük. Az külön érdekesség, hogy a lakosok egymással is kommunikál(hat)nak. A játékos egyszerre egy maximum négyfős csapatot irányíthat, célja természetesen a rejtélyes szekta megtalálása és elpusztítása.



ARCATERA
UBI SOFT / WESTKA KOMMUNIKATIONS
RPG / KALAND
MEGJELENÉSI IDŐ: 2000 ELEJE





Wargamer: Napoleon 1813

Real-time startégiai játékokat már szinte mindenféle létező környezetben játszhattunk: alternatív múltban, jövőben, messzi-messzi galaxisokban, fantázia szülte helyeken. A történelem nagy csatáinak, hadjáratainak ilyen feldolgozása azonban eddig kizárólag a körökre osztott játékok kiváltságának tűnt (Sid Meier Gettysburg!-je is csak egy furcsa hibrid fél real-time játék volt). Az Empire Wargamer-játékai azonban szakítanak ezzel a hagyománnyal, és egy jól kidolgozott engine felhasználásával egy egész sorozatot adnak ki a hadtörténelem érdekesebb csatáinak real-time feldolgozásaival (hasonló a módszer, mint amit az eddig kilenc epizódot megélt Battleground-szériánál követtek). A Wargamer engine lehetővé teszi a teljes hadjárat megtervezését, az utánpótlási vonalak kiépítését, a nyersanyagokkal és erőforrásokkal való gazdálkodást, valamint a konkrét ütközetek személyes levezénylését. Ez utóbbi maga a real-time rész, és ez alkotja a program lelkét. A széria első része Napóleon pályafutásának lefelé ívelő szakaszába vezet el, amikor a francia császár már Európa szinte összes államával hadban állt, vereséget szenvedett Moszkva alatt, és éppen visszavonulófélben van az orosz pusztákról. A játék csúcspontja a híres lipcsei ütközet, a Népek Csatája, ahol a kétszázezres francia sereg a végső



vereséget elszenvedte az egyesített orosz-osztrák-porosz hadaktól. A real-time stratégiák hagyományait követi a játék harc-része, de a War Of The Worldshöz hasonlóan, az átfogó stratégiai döntéseknél nem kell az idővel törődnünk, hiszen csak a csaták zajlanak valós időben, de az is hexákra osztott terepen, a jobb áttekinthetőség kedvéért. Végre alkalmunk nyílik tehát a visszájára fordítani a történelmet, és egész Európára kiterjeszteni a francia hatalmat, vagy a másik oldalon Napóleon seregeit szétzilálva bevonulni Párizsba...

WARGAMER: NAPOLEON 1813
EMPIRE INTERACTIVE
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 JÚLIUS

Ka-52 Team Alligator

A Team Apache készítői, az angol Simis fejlesztőcég az idei E3 egyik vezető trendjének megfelelően az egyszer már sikeres termékhez készít folytatást. Az amerikai Apache helikopter után most a másik oldalt próbálhatjuk ki, az oroszok Ka-52-es, Alligátor becenévre hallgató szerkezetét. Az Alligator bonyolultsági foka, a szimuláció élethűsége rendkívül széles skálán állítható; így a játékkal egyszerre célozzák meg a „hardcore" szimulátor-rajongókat és a műfajjal még csak most barátokozókat. A már lassan unalmassá váló közel-keleti hadszínterek után most két fiktív kelet-európai, illetve kis-ázsiai konfliktusba keveredhetünk bele elit orosz pilótaként, egy orosz-fehérorosz összecsapásba és egy tadzsikisztáni polgárháborúba. Egy 16 helikopterből álló kötelék tagjaként vesszük fel a harcot a légtér uralmáért, eleinte egyszerű parancs végrehajtóként, később akár a kötelék parancsnoka is válhat belőlünk. Hogy az amerikai helikopter-típusok mellett népszerűnek nem igazán mondható Alligator szimulációja mennyire lesz sikeres, az most már csak a tíz éve szimulátorok készítésével foglalkozó Simisen múlik – az ő szakértelmükben pedig eddig még nem kellett csalódnunk.







KA-52 TEAM ALLIGATOR
GT INTERACTIVE / SIMIS
HELIKOPTER-SZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ





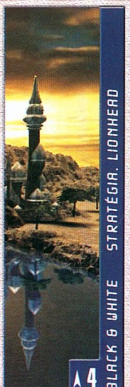
Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség; amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely természetesen a Ti véleményetek alapján alakul. Szavazataitokat a 1519 Budapest, Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-ra várjuk.











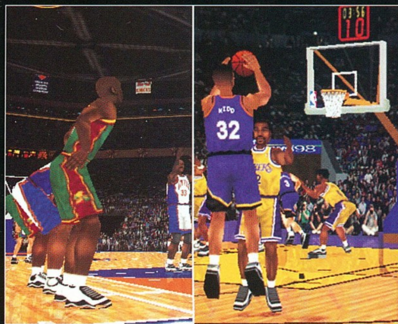






NBA Inside Drive 2000

A világ legerősebb kosárlabda-bajnoksága, az NBA már rengeteg számítógépes feldolgozást élt meg, év végén itt a következő próbálkozás, a NBA Inside Drive 2000, amely nem a szimulátor, hanem az akció oldaláról közelíti meg a témát. Természetesen eredeti NBA csapatok és játékosok szerepelnek a programban, ami azt jelenti, hogy a Chicago Bulls színeiben akár Dávid Kornélt



is irányíthatjuk! A játék dinamizmusához hozzájárul, hogy nagyon gyorsan és precízen tudjuk kiválasztani az általunk irányított csapattagot. Megtehetjük azt, hogy hátulról előreíveljük a labdát, majd az elöl álló játékost is mi irányítva zsákolunk egy hatalmasat. A motion capture technológia megvalósításában Ray Allen, a Milwaukee Bucks játékosa állt a készítők rendelkezésére. Az azonban kérdés, hogy a kosárlabda játékok képzeletbeli trónján ülő NBA Live aktuális részét le tudja-e szorítani onnan a NBA Inside Drive 2000...

NBA INSIDE DRIVE 2000
MICROSOFT
SPORT
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ

ÜZLETI HÍREK

A ChartTrack felmérése szerint a tavalyi évben összesen 65 millió szórakoztató CD-ROM-ot adtak el, 1,4 milliárd dollár értékben. Az európai piac legnagyobb szeletét Németország jelentette 37 százalékkal, megelőzve a 30 százalékot lefedő Egyesült Királyságot.

A Mattel felvásárolta a The Learning Companyt (Mindscape, Red Orb).

Az Electronic Arts is csatlakozott a Macrovision cég SafeDisk másolásvédelmi eljárását használó kiadók köréhez.

Az Eidos Interactive részvényeinek árfolyama az elmúlt egy év alatt összesen 163 százalékkal emelkedett...

Az Interplay a Baldur's Gate sikere ellenére 8,3 millió dolláros nettó veszteséggel zárta 1999 első negyedévét.

Az Activision a tavalyi év hasonló időszakához képest az idei első negyedévben megháromszorozta a bevételét.

Fighter Ace II

A Microsoft legújabb online harcirepülőgép-szimulátorával azt próbálhatjuk ki, mekkora esélyünk lett volna a túlélésre a második világháború légi csatáiban. Több, mint huszonöt eredeti angol, német, amerikai, orosz és japán gép pilótafülkéjébe ülhetünk be, hogy társunkkal együtt minél több ellenséget szedjünk le az égről. Egy arénában egyszerre maximum kétszázan küzdhetnek egymással, érdekesség, hogy nemcsak harci repülőket, hanem bombázókat is vezethetünk, ennek ezért van jelentősége, mert csapatjáték esetén megsemmisíthetjük az ellenség gyárait, hangárjait és repülőtereit. A játékhoz a készítők egy teljesen új 3D engine-t készítettek, amellyel roppant élethűen jeleníthető meg az európai és a csendes-óceáni légtér.





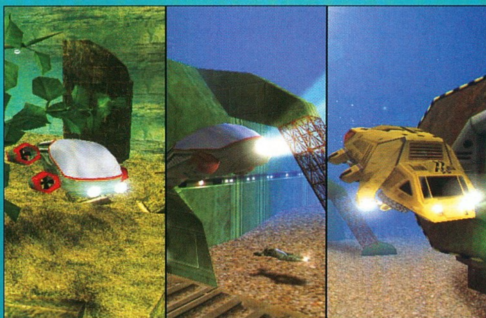
FIGHTER ACE II
MICROSOFT / VR-1
ONLINE REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE

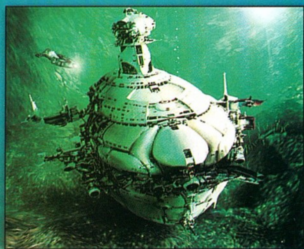


Deep Fighter – The Tsunami Offensive

A Deep Fighter egy víz alatt játszódó akciójáték, amely leginkább a híres Archimedian Dynastyre emlékeztet. A játék célja a Leviathan nevű hatalmas hajó megépítése, amelynek segítségével megmenthetjük az egész víz alatti civilizációt. Közlegényként kezdjük a játékot, ám ahogy sikeresen teljesítjük a küldetéseket, úgy haladunk egyre feljebb a ranglétrán. A végrehajtandó feladatok igen változatosak, a különböző víz alatti épületek megvédésétől egészen a támadó ellenségek visszaveréséig terjedhetnek. A különleges hangulatú játék nem mindennapi élményt kínál azoknak, akik kipróbálják, milyen is lehet a víz alatt harcolni.

DEEP FIGHTER – THE TSUNAMI OFFENSIVE
UBI SOFT / CRITERION STUDIOS
AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 2000 ELEJE





TOP LISTA

Játék-toplistánk két részből áll. Az első a Ti szavazataitok alapján formálódik hónapról hónapra, míg a másik három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone, PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természeten a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve.

Szavazataitokat továbbra is várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre vagy e-mailben pczed@zed.hu-ra!

OLVASÓK LISTÁJA

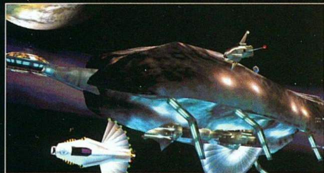
		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	ZED-ÉRTÉKELÉS
1	•	HEROES OF M&M 3	STRATÉGIA	3DO	91
2	▲	X-WING: ALLIANCE	SZIMULÁTOR	ACTIVISION	92
3	ÚJ	REQUIEM: AVENGING ANGEL	AKCIÓ	3DO	90
4	ÚJ	CIVILIZATION: CALL TO POWER	STRATÉGIA	ACTIVISION	90
5	▼	STARCRAFT & BROOD WAR	STRATÉGIA	BLIZZARD	93/92
6	▲	RESIDENT EVIL 2	AKCIÓ	VIRGIN	76
7	•	SIM CITY 3000	STRATÉGIA	EA	88
8	▼	HALF-LIFE	AKCIÓ	CENDANT	94
9	ÚJ	ROLLERCOASTER TYCOON	STRATÉGIA	HASBRO	84
10	▼	WORMS: ARMAGEDDON	AKCIÓ	MICROPROSE	92

ÚJSÁGOK LISTÁJA

		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	ZED-ÉRTÉKELÉS
1	▲	X-WING: ALLIANCE	SZIMULÁTOR	ACTIVISION	92
2	▼	CIVILIZATION: CALL TO POWER	STRATÉGIA	ACTIVISION	90
3	ÚJ	REQUIEM: AVENGING ANGEL	AKCIÓ	3DO	90
4	ÚJ	HEROES OF M&M 3	STRATÉGIA	3DO	91
5	▼	FALCON 4.0	SZIMULÁTOR	MICROPROSE	94
6	▼	ALPHA CENTAURI	STRATÉGIA	EA	88
7	ÚJ	WARZONE 2100	STRATÉGIA	EIDOS	91
8	▼	LANDS OF LORE III	KALAND	EA	88
9	•	ROLLERCOASTER TYCOON	STRATÉGIA	HASBRO	84
10	▼	FIGHTER SQUADRON	SZIMULÁTOR	ACTIVISION	84

Allegiance

Egyre előrébb törnek az online játékok! Szinte már minden stílusban van olyan program, amellyel csak az interneten keresztül lehet játszani. Az Allegiance is egy ilyen program, egy online űrszimulátor. Egyszerre akár több száz vállalkozó kedvű pilótával mérhetjük össze tudásunkat, nemcsak az űrharc, hanem a fejlesztés és a stratégia területén is. Többfajta játékmódból választhatunk, a szimpla „öljünk meg mindenkit" deatchmatch-től kezdve a kooperatív játékig, amelyben inkább stratégiai elemek dominálnak. Több, mint harmic, teljes egészében konfigurálható űrjárművel vehetünk részt a harcokban. Csakúgy, mint az összes online játékban, az Allegiance-ben is folyamatosan nyilvántartják a teljesítményünket, és a legjobbak megtalálhatják magukat a toplisták elején.



ALLEGIANCE
MICROSOFT
ONLINE ŰRSZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 2000 TAVASZ



Titanium Angels

Az eddig elsősorban (sőt, szinte kizárólag) a Carmageddonról ismert fejlesztő/kiadó cég, az SCi nagy fába vágta a fejszéjét, amikor egy olyan játékkategóriába akar betörni, ahol talán a legnagyobb mostanában a konkurenciaharc. Ez pedig nem más, mint a 3D-s akció/kalandjátékoké, azaz (kimondva-kimondatlanul) a Tomb Raider-klónoké. A Titanium Angels főszereplője, Carmen Blake, a fejvadász leginkább a Drakan hősére emlékeztet, de mivel ez a játék a sötét jövőben játszódik, Carmen segítője nem egy sárkány, hanem egy Titan nevű, mesterséges intelligenciával felruházott, pókszerű harci jármű. A sztori szerint a futurisztikus Föld három idegen faj végső élethalálharcának színhelyévé vált, és a konfliktus középpontjában valami rejtélyes oknál fogva a különlegesen kiképzett kommandós, a félelmet nem ismerő Carmen áll. A játékban akció- és a kalandelemek keverednek (általában előbbiek vannak túlsúlyban). A játékmenet érdekes átmenetet képez a külső nézetes és a first person játékok között, állandóan váltogatva a nézőpontot. 16 hatalmas szinten kell átverekednie magát a játékosnak, amíg kiderül, ki is valójában Carmen, és megmenthető-e az emberiség...



TITANIUM ANGELS
3DO
3D AKCIÓ/KALAND
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TÉL

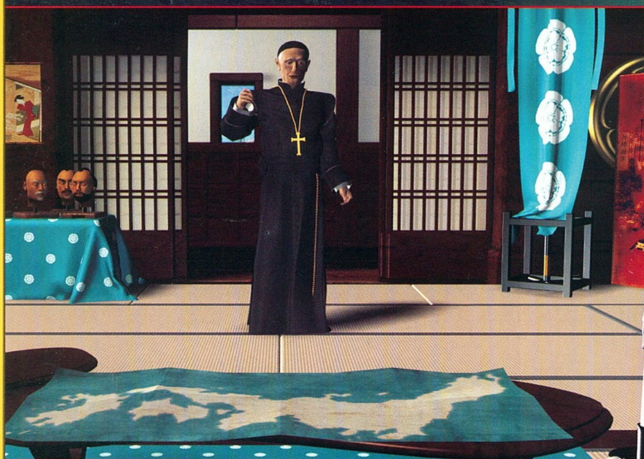


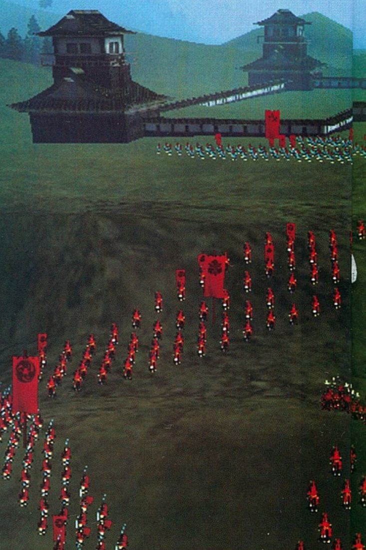
...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN

- **A szupersztár David Bowie** müködik közre az Eidos régóta ígérgetett Omikron: the Nomad Soul címü játékában.
- **A két nem hivatalos folytatás után** végre írják a hivatalos harmadik részt az eredeti Civilizationt készítő csapat tagjai: Sid Meier, Brian Reynolds, Jeff Briggs és Tony Parks. A megjelenés 2000 végén várható.
- **Az Acclaim** készíti a Turok harmadik részét Rage Wars alcímmel – egyelőre Nintendo64-re, de később PC-re is.
- **A pletykák szerint** a francia médiabirodalom, a Lagardere Group (többek között a Paris Match és az Elle magazinok kiadója) a GT Interactive felvásárlásán töri a fejét...
- **Az Eidos Interactive szerezte meg** a következő két olimpia eseményeinek játékra adaptálási jogát, így következő sportjátékuk Sydney 2000 címmel jelenhet meg a jövő évi nyári játékok kezdetekor.
- **Még meg sem jelent PC-n a Final Fantasy 8**, a Squaresoftnál máris elkezdték a kilencedik rész fejlesztését – Playstation 2-re...

Shogun: Total War

▼ Electronic Arts





Idegenkedni a gondolattól, hogy a megfeszített istenség oltalmát kérje. Félni, hogy a következő csatából nem tér vissza. Irtózni a gondolattól, hogy a szülői házat idegen klán katonái rombolják porig. Rettegni, hogy ez lesz az utolsó elalvás. Ezekhez hasonlatos gondolatok gyötörhették a XVI. század japán urait, a daimjókat. A Shogun: Total War a szigetország legvéresebb napjaiba kalauzol minket, ahol a könyörületesség nem ismert fogalomnak számít. A hamarosan megjelenő programról annyi érdekes információ szivárgott ki, hogy érdemesnek láttuk egy hosszabb lélegzetvételű előzetes megírását. Íme...



Japán, ez a furcsa, távoli ország, mindig is különös legendaként, mítoszként élt a nyugati civilizációban felnőtt emberek számára. A mindenre elszánt és urukért utolsó csepp vérükig küzdő szamurájok vagy az éjszaka leple alatt hangtalanul dolgozó mestergyilkosok, a nindzsák kivételes hírnévre tettek szert. Furcsa tehát, hogy mindezidáig nem sok próbálkozást könyvelhetünk el a játékgyártóktól, ami ezzel a világgal és történelmével foglalkozott volna. Még Amigára jelent meg majd' tíz éve egy felejthetetlen program, a Lords Of The Rising Sun, azóta mély hallgatásba burkolózott ez a kor és a japán táj. Szerencsére, a divathoz hasonlatosan, a számítógépes játékprogramoknál is felfedezhetjük a rotáció jeleit – a Shogun végre megtöri a sokéves csendet.

Egy kis történelemlecke

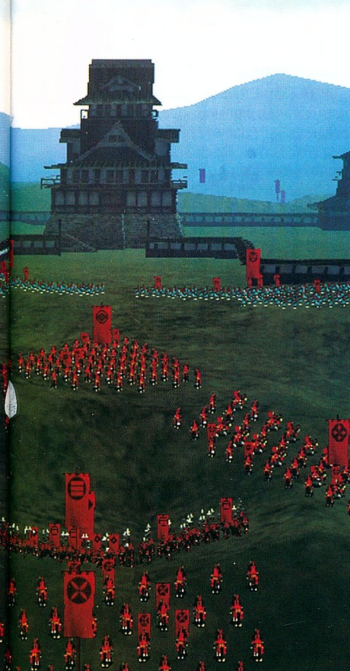
A játék az 1500-as évek legelején kezdődik. Ez az időszak a Sengoku Jidai, azaz a háborús ország kora. Nem véletlen az elnevezés, hiszen a császári hatalom gyengülése végzetes következményekkel járt, és Japán az örökké marakodó hadurak versengésének állandó színhelyévé vált. A leghatalmasabbak ideig-óráig birtokolhatták a sóguni méltóságot és



az ezzel járó hatalmat, ám a hódító halálával vagy ellenfelei szövetségével hamarosan ismét darabjaira hullott az ország. Hogy a dolog még pikánsabb legyen, 1542-ben partot érnek az első portugál hajósok és magukkal hozzák Európa „vívmányait": a keresztény vallást és a puskaport. Hamarosan mindkét dolog újabb fegyverré vált a daimjók örök rivalizálásában. Ebbe a zűrzavarba csöppenünk bele, mint – nem nehéz kitalálni – egy feltörekvő család vezetője, aki fejébe veszi, hogy egyszer és mindenkorra megszerzi magának és nemzetségének a sóguni címet. A történelmi hitelesség felett egyébként egy igazi szaktekintély, a leedsi egyetem japán történelemprofesszora őrködött a fejlesztés során.

Japán teljhatalmú urává válni nem egyszerű feladat, ezért a játékban is meglehetősen

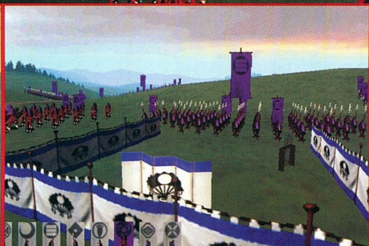


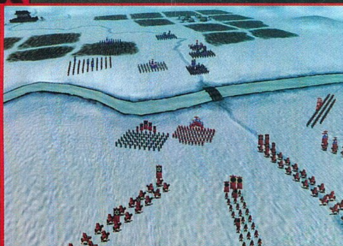


lehet, s a többlet egységeket erősítésként hívhatjuk be, amint hű embereink létszáma apadni kezd. A csatatér magától értetődően 3D-ben ábrázolt, amit tetszés szerinti szögből és irányból szemlélhet fenséges személyünk. Katonáink viszont nem rendelkeznek tökéletes domborulatokkal, lévén 2D-s sprite-ok formájában jelennek meg a képernyőn. Ennyi „csalást" megengedhetünk az alkotóknak, már csak azért is, mert ebben a programban az időjárás kiemelkedő szerepet kap, ellentétben a hagyományos RTS-ekkel, ahol ennek nyomát sem látjuk. A szemerkélő eső tönkreteszi a kezdetleges muskétákat, a jég és havazás pedig nagyban gátolja lovasságunk hatékonyságát. A domborzat és a fizika adta lehetőségeket szintén ki tudjuk használni: hegyekről messzebbre látunk el, illetve távolabb érnek nyilaink, magaslatról lefele rohamozó lovasságunknak pedig nem sokan tudnak ellenállni... Igaz ez fordítva is, a keményen talajba állított lándzsák irtózatos pusztítást tudnak véghezvinni a manőverezésre képtelen száguldó erődök között.

A Shogun tervezői kulturális alapokra építették fel saját és ellenfelünk katonáinak viselkedését. Embereinknek nem elsősorban és kizárólag az számít, hogy mekkora túlerővel néznek farkasszemet, vagy hogy hány bajtárs veszett oda a legutóbbi roham során. Legalább ennyire fontos tényező a sereg vezetőjének, azaz a daimjónak a megbecsülése, tiszteletreméltóságának foka. Fanatikus szamurájaink a biztos halálba is önként masíroznak, ha megrendíthetetlen a bizalmuk vezetőjükző létesítményeket kell felhúznunk, amelyek segítségével egyre jobban képzett, hatékonyabb fegyvereseket tudunk szolgálatunkba állítani. Ne gondoljuk azonban, hogy kizárólag közkatonákkal és a harcmezőn vívhatjuk ki sikereinket. A politika és ármánykodás terén szintén kiváló képességekkel kell rendelkeznie a kor minta-főurának. Szövetségeket ajánlhatunk és fogadhatunk el. Nindzsákat indíthatunk titkos küldetésekre, ami legtöbbször a rivális nagyúr meggyilkolását célozza. Felvehetjük a keresztény hitet, ami két pozitív következménnyel jár. Egyrészt húsz évvel korábban alkalmazhatunk puskaport buddhista tanokat követő riválisainknál, másrészt jezsuita papjaink segítségével előnyös szövetségeket köthetünk az átkeresztelkedett daimjókkal. Még egy előnyünk származhat Jézus tanai okán, ez pedig a Father Visitor, aki a teljes Japánban élő keresztény gyülekezet fejeként páratlan lehetőségekhez juttathat minket. Persze hiba lenne azt hinni, hogy a portugál papoknak mindig megéri igent mondani. A hagyományokhoz ragaszkodó hűbérúr ugyanis fanatikus szerzeteseket to-







összetett és változatos területeken kell megállni a helyünket. Stratégiai oldalról közelítve elsődlegesen az átfogó tervezés, erőforrások előteremtése, katonák toborzása, seregek irányítása a feladatunk, ám két ármádia találkozásakor leszállhatunk a magas lóról és testközelből befolyásolhatjuk az eseményeket, hasonlóan a Myth-ben tapasztaltakhoz. Akik nem szeretik a pergő csatajeleneteket, megtehetik, hogy az ütközet kimenetelét a számítógéppel állapíttatják meg, bár tapasztalatok szerint a kiszámolós rendszer néha meghökkentő eredményeket képes produkálni...

Ötezer vitéz egymás ellen

Megdöbbentően hangzik, de igaz: egyszerre ötezer katona irányítására nyílik mód egy-egy csata alatt. A seregek létszáma ennél is több

ben. További érdekesség, hogy az egyes katonák, mint egy egység részei és mint önálló személyek is számon vannak tartva. Tehát egy lándzsás elképzelhető, hogy megfutamodik az ellenség lovasrohamától, mialatt társai görcsösen markolják tovább fegyverüket és nem hátrálnak. A szégyenteljes cselekedet viszont láncreakciót válthat ki, mind több és több gyáva katonát eredményezve, majd ha a dezertálók száma elég magasra szökik, az egész alakulat tesz egy lelkierő-próbát, s sikertelenség esetén máris minden emberünk bátran szedi a lábát hazafelé...

Építkezünk, szépítkezünk

Mint már esett róla szó, a játékban ránk hárul a toborzás és fegyverkezés feladata is. Ennek érdekében birtokolt földjeinken különbö-

borozhat maga köré és a legendás gésák is csakis ilyen beállítottságú uralkodó mellett hajlandók tudásukat kamatoztatni. A nagy tudású és ravasz hölgy egyébként a játék legjobb diplomatája és kémje. Mind speciális embereink, mind katonáink folyamatosan fejlődhetnek, egyre erősebbé, tapasztaltabbá válva ezáltal. Egy csapat no-dachi szamuráj (a legkiválóbb gyalogos harcosok) felfejlődve már többet érhet, mint akár tízszer annyi egyszerű talpas!

A hosszabb előzetes sem volt elegendő arra, hogy a játék összes érdekességét, különlegességét meg tudjuk említeni, de talán nem is veszitek rossz néven, hogy a nyárra várható megjelenéskor még marad felfedezni való számotokra is!

-CSONTI-

The Sims
– beszélgetés Will Wrighttal

Hajnali három óra, odakinn esik. A szemem már majdnem leragad – tudom, hogy holnap korán kell kellnem, de egyre csak bámulom a monitort: épül a város. HenrykeTown népessége eléri a kétmilliót, a légszennyezés megszűnik, felépül az első igazi gazdag negyed (persze a polgármester háza körül...), már éppen meglenne a pénz az új metróvonalra – de eljön a reggel, mehetek dolgozni. Hivatalos orvosi véleményként Sim City-kór (Siminus Citizun) áll a kórlapomon, állítólag gyógyíthatatlan. Tüneteimmel nem vagyok egyedül. De hogyan is kezdődött ez az egész?

FREE THE SIMS!!!

WE ARE THE SIMS!



We're the people who live in your SimCities. We've been there ever since MR. WILL WRIGHT created the first SimCity a decade ago. We're the ones who build the buildings, go to work in the factories and of course pay the TAXES. In the first two versions of SimCity you

Will: *„A '80-as években egy pizzával kezdődött... Jeff Braunnal versenyt ettünk, és tele hassal merész gondolataim támadtak. Mindig is imádtam az építészetet, kiskoromban polgármester szerettem volna lenni – gondoltam, miért is ne? Nosza, ugrás a virtuális világba, és építsünk várost! Az ötlet már régóta foglalkoztatott, volt is egy pici programkezdeményem. Jeff-fel úgy döntöttünk, van fantázia a dologban: így jött létre a Maxis, majd a Sim City. A Maxisra, mint cégre azért volt szükség, mert egyik kiadó sem érdeklődött egy olyan játék iránt, amiben nem lehet sem nyerni, sem veszteni. Kénytelenek voltunk önerőből indulni..."* – vallja be a Sim-sorozat atyja és a Maxis feje.

A Maxis 1985-ben nekilátott: Jeff házában néhány programozó baráttal elkezdtek dolgozni, és 1989-ben megjelent a Sim City – az első szimulációs program, ami egy valódi, élő várost modellez. A grafika roppant gyenge volt, a várost felülnézetből láttuk, mintha egy térképet bámulnánk, mégis élt és lélegzett az egész.

Will: *„A Sim City sikerén mindenki meglepődött, de a legnagyobb meglepetés engem ért: soha nem hittem volna, hogy ilyen népszerű lesz. A Sim-sorozat játékaiból összesen hétmilliót vettek meg a világon!"*

A fogadtatás tehát fenomenális volt, a Sim Cityt elutasító kiadók azóta is verik a fejüket a falba, a rajongók pedig elkapkodták a boltok polcairól a „városszimulátort". A Maxisra a siker (azóta már az Electronic Arts birodalmának részét képzik a fiúk) a játékosok, illetve önjelölt polgármesterek számára az átvirrasztott éjszakák korszaka következett... Sim City Classic, Sim City 2000, Sim City 3000, Sim City Classic Online, és legújabban feltűntek még valakik, akikről eddig nem is hallottunk...

Szabadítsuk fel Siméket!

Mi vagyunk azok, akik a Te városaidban élnek! Mi vagyunk azok, akik építik a házakat, dolgozni járnak a gyárakba, és mi vagyunk azok, akik fizetik az ADÓIDAT! Itt vagyunk, mióta Will Wright létrehozta az első Sim Cityt. Az első két Sim Cityben soha nem láttál minket, de tudtad, hogy itt vagyunk. Végül a Sim City 3000-ben észrevehettél. Nagyon örülünk, hogy végre megismerkedtünk, de nekünk ennél sokkal több kell! SZABADSÁGOT AKARUNK!

Will: *„Sim City polgárai, lakói a Simek. Teljesen olyanok, mint mi, dolgoznak, szaporodnak, házakat építenek és üzletelnek – sőt, néha még züllenek is... Az első részben még nem látszottak, csak tudtuk, hogy ott vannak... A második részben sem igazán jutottunk túl a pöttyökön. Végül a Sim City 3000-ben megjelentek a Simek: babakocsikkal, aktatáskákkal, vállukon gerendákkal, szorgosan és dolgosan... végül 1999-ben feltörték a Maxis szerverét és kicserélték a főlapot: Free the Sims! – Szabadságot a Simeknek..."* – Will vigyorog, ami azt jelenti, hogy már megint kitalált valamit, amitől nem alszunk jó darabig...

Will: *„A Simek mellőzve érezték magukat, és most nyilvánosságot követeltek, amit végre meg is kapnak: az év végen megjelenik a Maxis legújabb gyermeke, a The Sims. Az ötlet már hét éve, a Sim City 2000 megjelenése óta foglalkoztat, de csak mostanra érett meg... bepillanthatunk a Simek házaiba, irányíthatjuk őket és otthont teremthetünk nekik ... Egyszóval végre közelebbről is beavatkozhatunk a tíz éve irányított emberkéink életébe".*

Hogy a Simek ehhez mit szólnak, azt Will nem árulta el – lehet hogy nemsokára megint feltörik a Maxis szerverét...?

Kezdő istenek gyakorlóterepe...

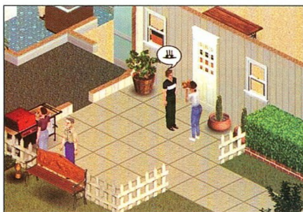
A játék tényleg merészen újszerű és érdekes. A Simek életébe három síkon avatkozhatunk be: építés, vásárlás és életmód. Megmondhatjuk, hogy éppen egyenek vagy nyugovóra térjenek, esetleg kosarazni menjenek. Elküldhetjük őket dolgozni, és általában mindenre utasíthatjuk őket, amit a normális emberek is csinálnak (arra a kérdésre, hogy a populáció létszámának növelésével is nekünk kell-e foglalkoznunk, még nem sikerült választ kapni...). Simjeinknek először is házat kell építeni. Ezt build módban tehetjük meg – a Maxis jóvoltából egy „architecture design"-komponens segít a házépítés egyszerűvé és élvezetessé tételében.

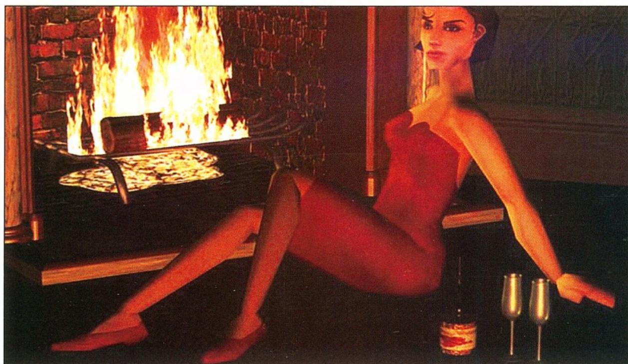
Will: *„A könnyen kezelhető menükkel és előre gyártott elemekkel néhány perc alatt építhetünk egy- vagy kétszintes álomotthonokat; csak vigyázzunk, ne robbantsunk bankot, a túl nagy kölcsön soha nem vezet jóra..."*

Persze ahogy nő a család, esetleg beköltözik az anyós, a későbbiekben bővíthetjük házunkat. Ne feledkezzünk meg a hangulatos kertről, gazdagabbaknak pedig ott a medence és a szauna is. Ha minden megvan, Simjeink boldogan beköltöznek és birtokukba veszik a házat. Jöhet a kifejezetten nők számára tervezett fázis, a vásárlás.

Will: *„Teljesen, mint az életben! Van egy katalógusunk, az összes megvásárolható dologgal, és van egy pénztárcánk, aminek tartalma soha nem éri el azt a szintet, amit szeretnénk... Bármit vehetünk, amire van pénzünk. Minden megvásárolható dolognak megvannak a maga jellemzői és tulajdonságai – de ami a legjobb: minden működik! Például: ha van elég pénzünk és veszünk egy biliárdasztalt, akkor azon tudunk játszani is! Ha veszünk egy grillsütőt, tudunk családi vacsorát szervezni a kertben – persze, csak ha előrelátóak voltunk, és a házépítéskor hagytunk erre helyet a ház mögött..."*







Minél több és drágább dolgot veszünk, Simjeink annál jobban szeretik – csakúgy, mint az igazi életben. Ezzel el is érkeztünk a legérdekesebb részhez, az életmódhoz!

Will: *„Miután építkeztünk és vásároltunk, kezdhetünk élni! Ebben a fázisban zajlik a tulajdonképpeni játék, a játékos itt tölti el a legtöbb időt."*

Will ígérete szerint teljes körű beavatkozást kapunk a Simek életébe: megmondhatjuk, kivel barátkozzanak, kit utáljanak, kivel rokonszenvezzenek és kivel harcoljanak. Mikor és kivel házasodjanak (kicsit begyakorolhatjuk a számítógépen, mielőtt sort kerítünk rá a való életben...), megszabhatjuk, legyen-e gyerek vagy ne, sőt, még meg is ölhetjük szegényeket. Ha csaljuk az asszonyt, elaltathatjuk a gyanúját egy kis ajándék-ékszerrel vagy virággal: általában beválik...

Will: *„Kezdő isteneknek ideális gyakorlás...☺ A Simek teljesen olyanná válnak, amilyennek neveljük őket: talán jól sikerül, talán nem, talán gonoszak lesznek, esetleg a börtönben végzik... bármi megtörténhet!"*





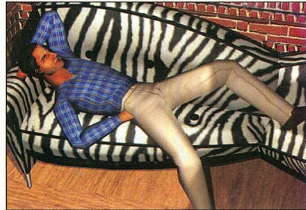
Akárcsak a Sim-sorozat többi tagjában, itt sem lehet nyerni vagy veszíteni. Will Wright filozófiája szerint a játék célja önmaga a játék, ha egy játéknak vége, akkor elveszti a varázsát és megunjuk. Nem lesz tehát történet és konkrét feladat, egész egyszerűen addig játszunk egy családdal, amíg jólesik – ha unjuk őket, akkor kezdünk egy másikat (ráadásul a válóper költségeit sem kell fizetnünk...).



A The Sims grafikailag megfelel a kor igényinek – azaz szép, szép, de nem ezen van a hangsúly. Will elmondása szerint egy álmot valósítanak



meg: Will Wright és a többi Sim City-kórban szenvedő álmát: megismerkedhetünk emberkékkel, akik már évek óta számítógépünkön vannak, csak soha nem figyeltünk rájuk eléggé...



A The Sims, mint jelenség nemsokára megérkezik gépeinkre, és könnyen előfordulhat, hogy úgy járunk, mint az E3-on magába roskadt filozofikus Sim-rajongó, aki üveges szemmel motyogva próbálta megoldani a talányt: "...a Simek vesznek egy számítógépet, megveszik hozzá a The Simst, elkezdenek rajta játszani, építkeznek, a Simek Simjei vesznek egy számítógépet, megveszik hozzá a The Simst, elkezdenek rajta játszani, építkeznek... a Simek Simjeinek Simjei vesznek egy számítógépet..."

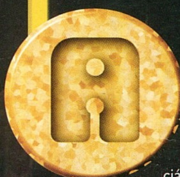
HENRYKE

A HÓNAP DEMÓJA

Quake 3: Arena

▼ Activision / id Software

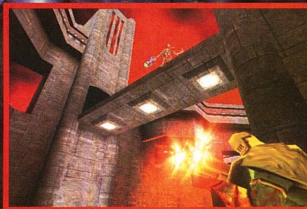
A Macintosh- és Linux-változatok után végre-valahára megérkezett a Quake 3 tesztverziója Windows alá. Első látásra kiderül, hogy egy nem mindennapi programmal van dolgunk, amikor a teljes játék megjelenik. Addig is lássuk, mit kínál nekünk a demo!



Az id Software mindig is arról volt híres, hogy legfrissebb játékuk messze maga mögött hagyta a konkurenciát technikai újdonságaival. Így volt ez a Wolfenstein és a Doom idejében, de a Quake első és második része is hasonló sikert és elismertséget tudhat magáénak. Amikor néhány hónappal ezelőtt „kiszabadult" egy kalóz alfateszt-verzió az id Software-től, már látni lehetett, hogy egy nem mindennapi alkotással van dolgunk, de a hivatalos demo, illetve ahogy ők nevezik, a tesztverzió mindenkit meggyőzött, hogy itt a jövő. Azt már mindenki tudja, hogy a Quake 3: Arena teljesen a multiplayerre van kihegyezve, egyedül csupán botok ellen lehet küzdeni, ami viszont kiváló gyakorlás az online megmérettetésre, hiszen a készítők igen sok energiát fektettek a botok viselkedésének megfelelő programozásába. A botok a játékos képességeihez mérten változtatják saját tudásukat, úgy, hogy mindig a lehető legnagyobb – de még éppen teljesíthető – kihívást jelentsék a játékos számára. Ez azt jelenti, hogy ha nem nagyon tudjuk őket eltalálni, gyengébbek lesznek, míg ha azt veszi észre a program, hogy túl könnyedén levadásszuk az embereit, akkor bekeményít. John Cabs, a botok programozója szerint a legnehezebb dolog a programozásukban az volt, hogy ellenálljon a csábításnak, hogy „csaló" gépi ellenfeleket készítsen, akik tökéletesen céloznak. Az is érdekessége a programnak, hogy a botok két egyforma szituációban nem biztos, hogy ugyanúgy döntenek, ezzel is kiszámíthatatlanabbá teszik viselkedésüket. A korábbi botokkal ellentétben a Q3A-ban szereplők nem előre letárolt waypointok között közlekednek, hanem analizálják a térképet, és ezután megkeresik a legjobb és legrövidebb utakat. Egy dolog van, amit a botok nem tudnak, nevezetesen a hírhedt rocketjump...









Az ominózus G400-as kép

A Quake 3: Arena demoverziója két pályát tartalmaz, a Test Map 1-et és a The Longest Yardot. A Test Map 1 egy vérbeli deathmatch pálya hosszú folyosókkal, titkos helyekkel és nagyobb nyílt terekkel, ahol iszonyatos irtásra van lehetőség. A The Longest Yard egy kicsit más koncepciójú terepet nyújt, ahol az űrben elhelyezett platformokon ugrálva mérhetjük össze tudásunkat a többiekkel. Ha leesünk, természetesen meghalunk...

A készítők igen sokat tettek a játékegyensúly megtartásának érdekében. Páncélzatunk és életerőnk csak átmenetileg mehet száz százalék fölé... A régi quakereknek újdonságot jelenthet, hogy az elsősegélycsomagot ezúttal már magunkkal cipelhetjük későbbi felhasználás végett. A hang, amely bemondja a felvett powerup nevét az egész pályán, remekül sikerült, óriási élmény, amikor a Quad Damage felvétele után az egész terület visszhangzik...

A Q3A teszt működéséhez OpenGL driverre van szükségünk, ha a Voodoo 2-es kártyával gondjaink lennének a program futtatásával, a CD-mellékleten megtalálhatjátok a megfelelő meghajtóprogramot. A Quake 3: Arena óriási technológiai előrelépés a többi játékhoz képest, elég ha az egyik mellékelt képet megnézi mindenki, amely egy Matrox G400-as kártyával készült 2048x1536-os (!) felbontásban. Már a demo megtekintése után nyilvánvaló, hogy jöhet bármilyen Unreal Tournament vagy Team Fortress 2, a Quake legújabb része lesz az igazi király!

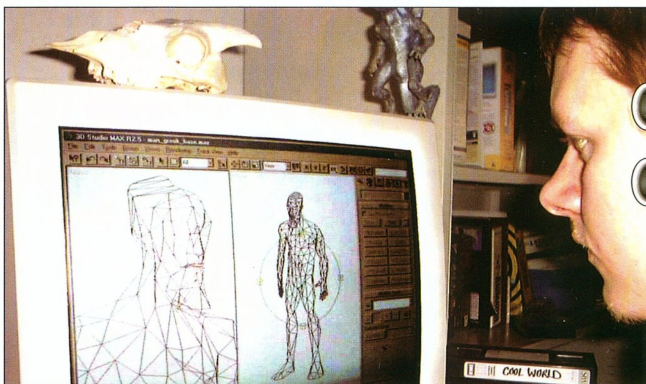
BLACK & WHITE NAPLÓ 7. rész

Az előző Lionhead naplókból megismerhettük a játékkészítés minden csínját-bínját, betekinthettünk a fejlesztők hajszolt, de ugyanakkor vidám és érdekes életébe, és nem utolsósorban kulisszatitkokat tudhattunk meg az év bestsellerének ígérkező Black & White-ról. Steve Jackson, a Lionhead házi szerzője azonban nem fogy ki a témákból: ebben a hónapban már a Lionhead új terveiről mesél nekünk, nevezetesen a további Lionhead-projektek platformválasztási nehézségeiről...

Az egyik legnehezebb döntés, amit egy fejlesztőnek meg kell hoznia, hogy milyen gépekre, milyen platformokra jelentesse meg játékát. Ez szakmai és költségvetési szempontból egyaránt olyan feladat, amit 18-24 hónappal a játék elkészülte előtt meg kell tenni. A helyes döntés alapvetően befolyásolhatja a projekt sikerét. Hát még a fejlesztő életét...

Nem titok, hogy ezekben a napokban a Lionhead elsődleges célja az, hogy befejezze a Black & White-ot. Éppen ezért, amikor Peter Molyneux, Mark Webley, Tim Rance és én leülünk, hogy a jövőről beszéljünk, azt mindig nagyon komolyan vesszük – bár mostanában meglehetősen tanácstalanul állunk fel az értekezletek után...

Az az igazság, hogy jelenleg senki nem tudja, hol tart majd a piac két év múlva. Hál' Isten, az biztos, hogy számítógépek lesznek. De milyen teljesítményre tervezzen az ember? Talán minimum P700-ra? És milyen hang-, illetve videokártyákkal érdemes számolni? Ráadásul manapság már a konzolok is egyre inkább teret hódítanak a piacon. A videojátékok várhatóan sikeres jövője miatt pedig egyre több nehézséget okoz a csak PC-re történő játékkészítés az olyan új technológiákkal dolgozó cégek számára, mint a Lionhead Studios. A napjainkban tapasztalható helyzet – az új konzolgenerációk gyors cserélődése – valóban kemény döntések elé állított



bennünket. A Napló írása alatt a Sega már elkészítette a Dreamcastet, de nyugaton még nem tűnt fel igazán. A PlayStation-tulajdonosok száma egyre elképesztőbb méreteket ölt szerte a világon. A PSX2 még meg sem jelent, de ki tudja, mennyi PSX2-tulajdonos lesz 2001-ben, amikor legközelebbi játékunk megjelenik? Nem is beszélve a Nintendóról. Vajon két év múlva még mindig sikeres lesz az N64? Forgalomban lesz még egyáltalán? Vagy megjelenik egy új gép (esetleg N2000) addigra? Aztán itt van még a titokzatos „Project X" is. Van-e rá esély, hogy ez az új versenyző is létjogosultságot szerezzen magának a piacon?

Néhány évvel ezelőtt egy játék még olyan szerény fejlesztési költségvetéssel számolt, hogy 100 000 eladott példánnyal már nyereségesnek számított. Az új technológiai fejlesztések azonban tovább „emelik a téteket". Rohamosan közeleg az idő, amikor egymillió példányban kell elkelnie egy játékprogramnak, csak hogy nullszaldós legyen!

Ennél fogva a konzol-piac is egyre kegyetlenebbé válik. Habár az egész világon az otthonokban található több, mint 200 millió személyi számítógép meggyőző számnak hangzik, nem lehet figyelmen kívül hagyni, hogy ezek közül a tulajdonosok közül a legtöbben szövegszerkesztőként használják a gépet, és szinte soha nem vesznek teljes árú játékokat. Valójában nagyon kevés PC-s játékot lehet eladni egymilliós példányszám felett. Másrészt viszont, a konzoltulajdonosok csak és kizárólag egy okból vesznek gépet: hogy játsszanak rajta. Ha 50 millió PlayStationnel számolunk, egy olyan sikeres játékot, mint egy Final Fantasy- vagy egy Tomb Raider-folytatás akár 2-5 millió példányszámban is el lehet adni. Ezek a játékok még egy Luxemburg GDP-jében mért fejlesztési költségvetéssel is nagy pénzt tudnak hozni a konyhára. Ezzel szemben egy olyan játék költségvetése, amit csak PC-re készítettek – és itt ugyanolyan sikerű játékokról beszélünk – teljesen más kategóriába esik. Megeshet, hogy a játékot kitörő lelkesedéssel fogadja a közönség, de az eladási mutatóktól a pénzügyi igazgatók lemming módjára ugranak fejest az első útjukba kerülő kútba...

Szóval, mit tennétek Ti, ha a mi helyzetünkben lennétek? Hogyan terveznétek meg egy három év múlva bemutatásra kerülő játékot?

a) Találgatnátok, hogy egy átlag PC tulajdonosnak milyen konfigurációja lesz 2-3 év múlva, vagy

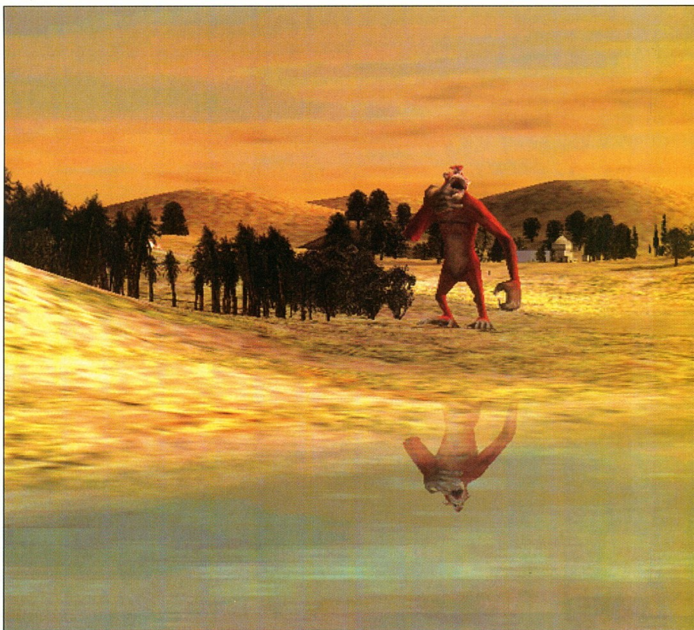
b) terveznétek egy iszonyatosan kockázatos, több millió dolláros játékot a PlayStation 2-re, netán

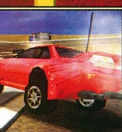
c) Dreamcastre koncentrálnátok, mivel erre a platformra könnyen lehet PC-ről játékot átültetni (a Dreamcast operációs rendszere ugyanis a Windows CE), esetleg

d) várnátok, amíg kiderül, mit tervez a Nintendo, vagy talán

e) nagy ívben le... sajnálnátok az új játékgépeket? Hát, nem egy könnyű döntés, igaz?

















EXKLUZÍV BESZÁMOLÓNK LOS ANGELESBŐL

Az E3 vitán felül a játékvilág legnagyobb eseménye – idén is összegyűlt a piac résztvevőinek apraja-nagyja az angyalok városában, hogy közösen megmutassák a világnak, mit várhatnak a PC-s és konzolos játékoktól az évezred utolsó éveiben. Az adatok több, mint tiszteletet parancsolóak: 400 kiállító, 50 000 négyzetméternyi kiállítási terület (több, mint 12 focipálya!), 1900 bemutatott termék, óriási felhajtás a show területén kívül és belül (Los Angeles nemzetközi repülőterén Mechwarrior 3 feliratokkal kifestett buszok jártak)... Az utánozhatatlan hangulatú kiállítás első számú szabálya: ne lepődj meg semmin! Személyesen futsz össze a tömegben Lara Crofttal, Duke Nukemmel, John Romeróval vagy Sid Meierrel? Nem kell csodálkozni, itt minden megtörténhet – és ahogy azt a következő harminc oldalon Ti is meglátjátok, általában meg is történik!

Kezdődjék hát virtuális los angelesi kirándulásunk, ahol megtudhatjátok, milyen programokkal fog a PC-s világ játszani az ezredfordulóig...

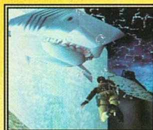




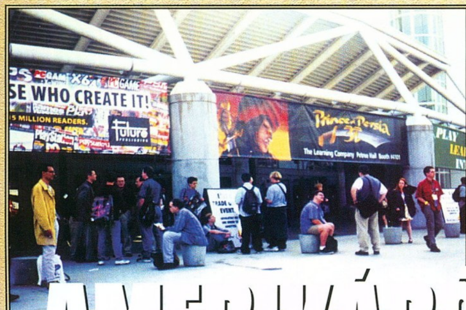


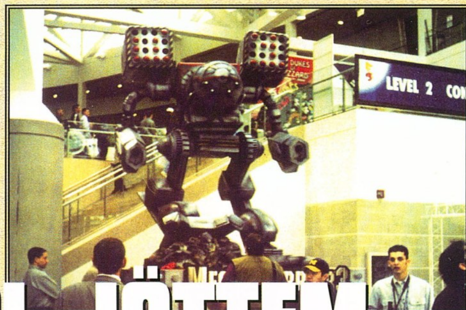


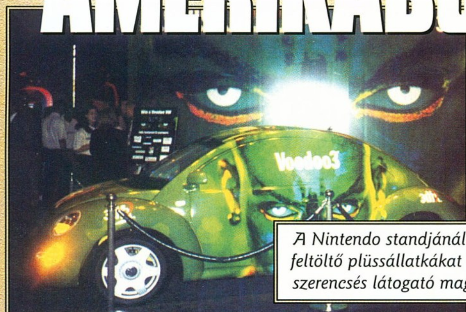




AMERIKÁBÓL JÖTTEM...



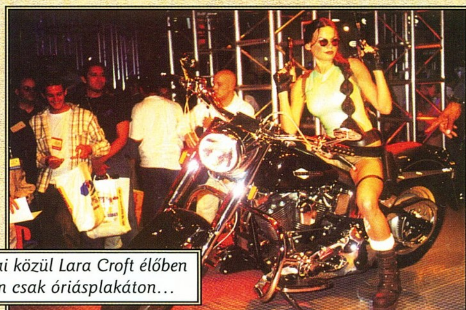




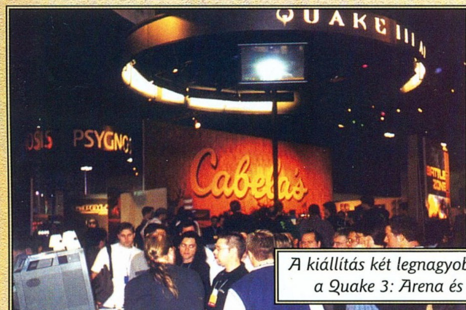


A Nintendo standjánál „csak" a sárga bogárhátút feltöltő plüssállatkákat osztogatták, a 3Dfx-nél egy szerencsés látogató magát az autót is hazavihette!



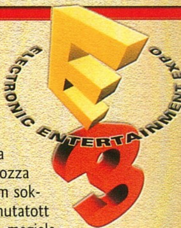


A show legnagyobb sztárjai közül Lara Croft élőben is kinn volt, Duke Nukem csak óriásplakáton...





A kiállítás két legnagyobb érdeklődéssel kísért játéka a Quake 3: Arena és a Final Fantasy VIII volt.



Idén ötödik alkalommal rendezték meg a Electronic Entertainment Expót, a szórakoztató számítástechnika világának legnagyobb show-ját, bemutatóját és kiállítását. Két éves atlantai vendégség után az E3 idén visszaköltözött a nyugati partra, Los Angelesbe, ahol a gigantikus Los Angeles Convention Center négy hatalmas kiállítóterme (egyenként BNV „A" pavilonnyi méretekre kell gondolni) adott otthont az eseménynek.

Annak ellenére, hogy a kiállításra nem lehet csak úgy az utcáról besétálni (csak az előre regisztrált újságírók és üzletemberek számára nyitott), elsőre megdöbbentő a tömeg – idén ötvenezernél is több látogatója volt a show-nak. Több, mint 1700 játékot mutattak be az E3-on, így nem meglepő, hogy a kiadók hatalmas felhajtást kerítettek az egyes produkcióknak, hogy az ő termékeikre szánja a szűkösre szabott idejét az egyszeri látogató. Ennek elérésére a bőkezű ajándék-osztogatás a legnépszerűbb módszer: az idén a pálmát a 3dfx Interactive vitte el, ahol a kiállítás mindhárom napján egy-egy rikító voodoo-zöldre mázolt bogárhátú VW-t sorsoltak ki, de szinte minden standon pólók, baseballsapkák, kitűzők és egyéb apró reklámtárgyak osztogatásával csalogatták közelebb a nagyérdeműt.

A kiállítótermekben alapvetően sötétség honol, minden stand saját világítással, fény- és hangtechnikával rendelkezik. Az extravagáns standok, hegynyi hangfalak, hatalmas kivetítőernyők, óriásplakátok, monitor-falak között az ember szinte letaglózva érzi magát a fantasztikus szín-, hang- és fénykavalkádtól, ahogy belép a kiállítás területére. Lépten-nyomon játékok hőseinek öltözött reklámemberekbe botlik az ember; hol a Nox főgonosza mosolyog gonoszul izzó vörös szemekkel a gyanútlan látogatóra, hol a Dungeon Keeper II Bile Demonja hozza rá a szívbajt a kétméteres kaszájával. A legnagyobb show az Electronic Arts pankrátor-bemutatója, és Lara Croft látogatásai az Eidos-standnál voltak – ilyenkor mozdulni sem lehetett az ujjongó tömegtől. Ez Amerika, az amerikaiak pedig ragyogóan értenek ahhoz, hogyan vigyenek valamit a végletekig túlzásba – beleértve a show-csinálás és a reklám műfaját...


Az EA-stand élő sztárjai

A kiállítás idén nem hozott semmi igazán forradalmian új trendet a PC-s játékok világába (az igazi változások a háttérben, a játékipart uraló cégek köreiben történtek), inkább az elmúlt egy év divatirányzatainak lenyugodott, kiforrott, egységes irányát mutatta meg. Ez az irány pedig egyértelműen három fő vonalból áll: 3D mindenütt – ma már a kaland-, szerep- és stratégiai játékok is szinte kivétel nélkül három dimenziós megvalósításban (gyakran a gyorsítókártyát alapkövetelményként kérve) készülnek. Multiplayer és internetes játéklehetőségek ezernyi formája köszön vissza a játékok 90 százalékából (talán ennek a hiánya okozza a hagyományos kalandprogramok további vegetálását). A harmadik fontos trend a játékkategóriák határainak elmosódása. Ma már egy magára valamit is adó kalandjátékban kell, hogy legyen akció-rész, és fordítva, a színtiszta akciójátékokban is szükséges a kidolgozott történet. Szintén érdekes jelenség, és a játékvilág elüzletiesedésére jellemző, hogy szinte minden megjelenő programhoz készítenek folytatást, attól függetlenül, hogy az elõd(ök) bombasikernek vagy bukásnak számítottak-e (előzőre jó példa a Final Fantasy, utóbbira a Test Drive).

Az idei show-n bemutatott játékok furcsa mód élesen két részre oszlottak. Az első csoportban a nagynevű, régóta hirdetett, rengeteg megjelenési dátum-csúszáson túlesett programokat találjuk, amelyeknek a sikerében még mindig bízik a kiadó, és sosem látott lelkesedéssel reklámozza őket. Ilyen volt az idén a Tiberian Sun (nem sokban különbözött a tavaly Atlantában bemutatott verziótól, de a Westwood tartja a júliusi megjelenésre az ígéretet), a Diablo 2 (a Blizzard nyilatkozatai szerint már vagy fél éve 70 százalékos készültségben van) vagy a Daikatana (az egyszerű látogatóként nézelődő John Romero szabályosan elmenekült, amikor valaki felismerte és elkezdett kérdezősködni...). A másik (népesebb) csoport azoké a játékoké, amelyeknek a létéről itt szerezhet először tudomást az ember fia (a következő 20-25 oldal nagyrészt róluk szól), vagy már lehetett hallani pletykákat az adott játékról, esetleg képek is napvilágot láttak, de „élő", működő verzióval itt találkozhatunk először. Ilyen volt idén a Quake 3: Arena, ahol a világ legjobb quakereit lehetett kihívni egy gyors deathmatch-re (hazánk híres lánya, Kornélia általában rettenetesen megvert mindenkit...), a Need for Speed 4 (már a félkész verzióval is hihetetlen élmény volt játszani) vagy a Final Fantasy VIII (csak egy tízperces animációt mutattak, mégis reménytelenül hosszú sorok kígyóztak a Squaresoft stand bejárata előtt – a kijövők nem ritkán egyből be is álltak a végére...).

Hardver-téren egyedül a videokártya-piacon volt tapasztalható igazán nagy konkurenciaharc (a Voodoo3, Savage4 és TNT2-alapú kártyák küzdelmébe berobbant Matrox G400 alaposan felborzolta a kedélyeket), az összes többi területnek – úgy tűnik – megvan a maga egyeduralkodója. A játékkonzolok világában annál nagyobb a helyezkedés, jelenleg a PSX a király, de a közeljövőben jelenik meg a Sony PlayStation 2, a Sega Dreamcast és a Nintendo Dolphin is – gyilkos harc várható a többmilliárd dolláros piacért... Fontos és érdekes bejelentésekben az idén sem kellett szűkölködnünk, a legizgalmasabbnak talán az a hír tűnik, miszerint a Hasbro égisze alatt ismét összeáll a Civilizationt készítő klasszikus csapat, és Sid Meier vezetésével nekiállnak végre egy hivatalos harmadik részt készíteni minden idők egyik legjobb játékához.

Az egész E3 legfontosabb tanulsága az volt, hogy bebizonyosodott: lassan végleg leáldozott a kis kiadócégeknek. A mai piacon már csak hatalmas marketing-hadjárattal támogatott szuperprodukciók élnek meg – a csak szellemi tőkében gazdag kis kiadók egyre-másra állnak be a nagyok „istállóiba", szinte érezni a hihetetlen mennyiségű pénz beáramlását a játékpiacra az igazi multinacionális óriáscégek megjelenésével. Az ember csak kapkodja a fejét az összegek hallatán: a Westwood 125 millió dollárért került az EA birtokába, a Hasbro 800 milliót ajánlott a Sierráért és a Blizzardért – de a Havas Interactive még ezt is túllicitálta, így meg kellett, hogy elégedjenek egy 70 milliós MicroProse-felvásárlással. A Mattel a teljes Learning Company bekebelezésével lépett a ringbe, és mindenki kedvence, a Microsoft is hatalmas lépéseket tesz a szórakoztató szoftverágazat meghódítására. Egy biztos: mi, játékosok, csak hasznát láthatjuk a játékvilág újrafelosztásának... A következő majd' harminc oldalon pedig lássuk, mivel fogunk játszani az ezredfordulóig!



AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

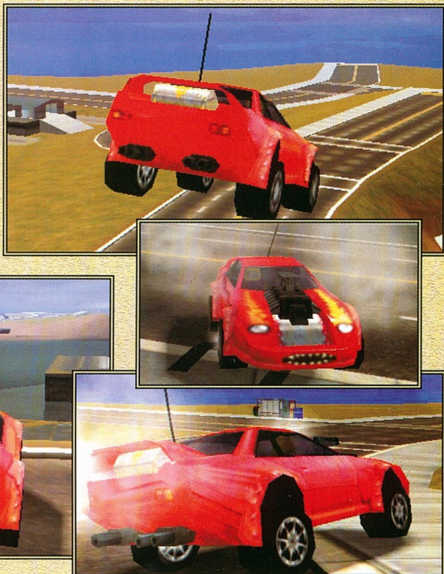
MICROSOFT / ENSEMBLE GAMES • REAL-TIME STRATÉGIA • 1999 OKTÓBER



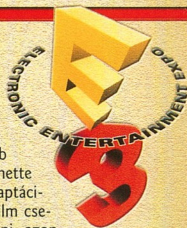
A híres és méltán sok díjat nyert Age Of Empiresnek is készül a folytatása. A második rész az emberiség történelmének közel ezer évét öleli fel a Római Birodalom bukásától egészen a középkorig. Csakúgy, mint az első részben, itt is minimális nyersanyagkészlettel kezdve kell felépítenünk saját civilizációnkat. Természeten nemcsak egyféle út vezethet a sikerhez, a harc mellett intenzív kereskedelemmel vagy diplomáciával is célhoz érhetünk. A játék teljes egészében az első részre épül, ám a fejlesztők jó néhány újítást elhelyeztek a folytatásban. A harcot változatosabbá teszi, hogy az egységeknek többféle parancsot adhatunk (őrizd, kövesd stb.), valamint az, hogy seregeinket immár különféle formációkba is rendezhetjük. A készítők teljesen átalakították a játék gazdasági rendszerét, a nyersanyagokkal már kereskedni is lehet, sőt, akár szövetségeseink kereskedelmi útvonalait is használhatjuk. 13 teljesen különböző kultúrával (pl. japán, bizánci, viking, mongol vagy kelta) vághatunk neki a játéknak, természetesen mindegyikük saját tulajdonságokkal, épületekkel és technológiával rendelkezik. Az újítások között szerepel az is, hogy történelmi kampányokat is játszhatunk, amelyek mind-mind valamilyen híres személyiség, például Dzsingisz Kán vagy az orleans-i szűz körül forognak. A térképek nagyobbak lettek az előző részhez képest, ami elsősorban azok számára jó hír, akik a multiplayer játékot részesítik előnyben. A játékos által választható technológiai fejlődés leginkább egy szerteágazó fastruktúrára hasonlít, amely több, mint száz ágból áll, ezáltal az egészet nem lehet bejárni egy játék alatt, a készítők ezzel is arra ösztönöznek mindenkit, hogy többször játssza végig az Age Of Empires II-t. Az előzetes hírek és képek alapján erre senkit sem kell kétszer megkérni...

CARMAGEDDON 3: THE DEATH RACE 2000

SCI • AUTÓS AKCIÓ • 1999 VÉGE

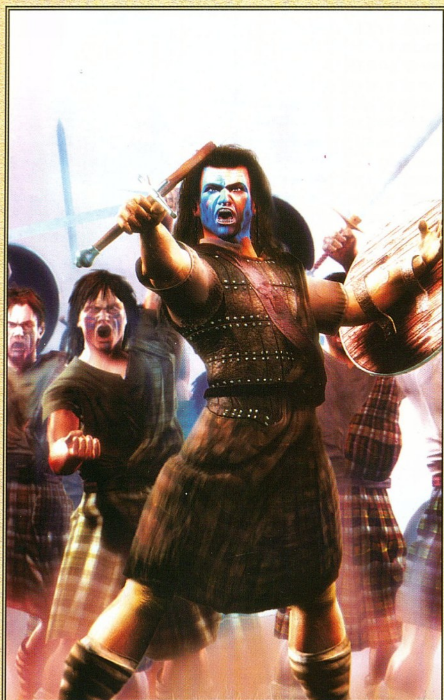


A Tomb Raiderhez hasonlóan az SCi is mindig az E3-on mutatja be először a közönségnek a késő ősszel megjelenő legújabb Carmageddon-verziót. Nincs ez most sem másként, az SCi standjának fő attrakciója az aberrált autóverseny harmadik része volt. A játék szlogenje szerint a Death Race 2000 sokkal több, mint egy egyszerű folytatás. A grafikai engine-t (ismét) teljesen átdolgozták, a harmadik rész egy azonos típusú gépen a Carma 2 frame rate-jének a dupláját produkálja – mindezt úgy, hogy a környezet kidolgozottsága messze maga mögött hagyja az elődökét! Ezek után nem meglepő, hogy a hardverigény is igen alacsony: egy P200-zal megelégszik a program. A legfontosabb (a készítők groteszk humorára jellemző) újítás a harmadik részben az, hogy az első két részben elhullott gyalogosok hullái most bosszút állnak, és agresszív, vérengző zombik képében jelennek meg újra. Nincs tehát többé ártalmatlan gyalogos, ha nem vigyázunk, a zombik könnyen szétszedhetik a kocsinkat egy szerencsétlenül sikerült forduló, beszorulás vagy leállás után! Végre alkalmunk adódik az autónk tuningolására, átalakítására is. A pályák kisebbek lesznek, viszont sokkal részletesebben kidolgozottak – így nem fenyeget az a veszély, hogy egy-egy multiplayer játékban a vérszomjas játékosok egyszerűen nem találják meg egymást. A készítők emellett az előző részhez képest kétszer annyi akciót, 1024x1280-as maximális felbontást, árnyék-effekteket és force feedback-támogatást ígérnek az év végén megjelenő játékban.



BRAVEHEART

EIDOS / RED LEMON · REAL-TIME STRATÉGIA · 1999 VÉGE



Mel Gibson többszörös Oscar-díjas Rettenthetetlenje, a filmtörténelem legnaturálisabb, legsokkolóbb és egyben legkorhűbb csatajeleneteivel büszkélkedő film sem kerülhette el, hogy játékot készítsenek belőle. A filmadaptációk általában technikailag elég egyszerű, a film cselekményét követő akciójátékok szoktak lenni, azonban a Braveheart készítői, a Red Lemon csapata más utat választott: a kékre mázolt arcú skót felkelők egy három dimenziós megjelenítésű real-time stratégia hőseiként köszönnek vissza.

Azoknak, akik esetleg nem látták a filmet: a sztori valós történelmi alapokon nyugszik, és a XII. századi Skóciába vezet, ahol a skót klánok fellázadnak az elnyomó angol Edward király ellen. A valóságban (és a filmben is) a felkelést kegyetlenül vérbe fojtották az angolok, a rebellisek vezetőjét, William Wallace-t pedig nyilvánosan megkínozták, majd kivégezték (a legenda szerint a kínpadon sem tört meg, és utolsó szavaival is a skótok szabadságát éltette). A játékban végre alkalmunk nyílik megváltoztatni a történelmet akár az egyszerű szántóvetőből lett alkalmi vezér, Wallace személyében, de választhatunk a többi 15 skót klán közül is (a különböző klánok természetesen eltérő adottságokkal rendelkeznek, így más-más játékstílust követelnek).

Bár a képek alapján mindenkinek az Myth két része jut először eszébe, a Braveheart – bár tagadhatatlanul sokat merített a Bungie remek játékaiból – sokkal több azoknál. Itt a hagyományos real-time stratégiákhoz hasonlóan az erőforrás-gazdálkodással és építkezéssel is nekünk kell törődnünk! A fejlesztők a Brit-szigetek teljes területét lemodellezték 50 méteres (!) pontossággal a játékhoz, így akár arra is alkalmunk nyílik, hogy Londonba bevonulva megostromoljuk a Towert a koronaékszerek megkaparintásának reményében. Ha ez még mindig nem lenne elég, a játék a teljes tökéletességre törekedve kezeli az év- és napszakok váltakozását, az időjárást, a terepadottságokat, de még az egyes területek növény- és állatvilága is bekerült a programba (természetesen nemcsak díszítésnek).

Habár a játék real-time, egyes részletei a körökre osztott stratégiákból lehetnek ismerősek. Például szövetséget köthetünk a többi klánnal, kereskedhetünk kitermelt erőforrásainkkal stb. Célunk egyértelmű: egy zászló alatt egyesíteni a skót népet, és lerázni az angolok rabigáját!











DISCWORLD NOIR

INTERPLAY • 3D KALAND • 1999 NYÁR

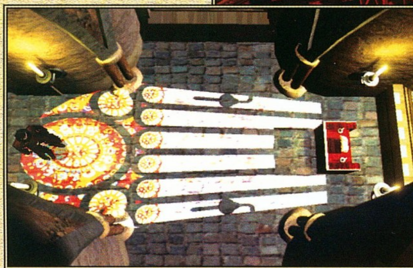


Terry Pratchett az a fantasy világának, mint Douglas Adams a sci-fiének: egy egyedülállóan eredeti humorú író, aki paródiáival, abszurd regényeivel újra és újra sokkolja az olvasók rekeszizmait. Ő találta ki Korongvilágot, a bolygót (?), ami valóban lapos, és egy óriási teknőc hátán álldogáló elefántok tartják. Korongvilág azért jött létre, mert néha a világokat teremtő isteneknek is lehet borvirágos jó kedvük, és azért létezik, mert minden valószínűségi görbének véget kell érnie valahol (az utóbbi szófordulatot Pratchett előszeretettel alkalmazza, de még senki sem kérdezte meg tőle, hogy valójában mit jelent...). Korongvilág meglehetősen furcsa hely, ahol a Halál csupa nagybetűvel beszél, a varázslóknak tilos a nyolcas számot kimondani, és előfordul, hogy a világvége elmarad, mert az Apokalipszis Egy Lovasa És Három Gyalogosa a világégés idején éppen az asztal alá issza egymást.

Ebben a világban eddig két nagysikerű PC-s kalandjáték játszódott, de hamarosan megérkezik a harmadik, amelynek elkészítésében szintén segédkezett maga a világ alkotója, Pratchett is. Főhősünk ezúttal nem a kétbalkezes, „mínusz egyedik szintű" varázsló, Rincewind, hanem Korongvilág első magánnyomozója, Lewton, akit kirúgtak az ankh-morporki városi őrségtől, mert – amúgy Tuskó Hopkins módjára – egyszer hagyta magát megvesztegetni. Azóta alkoholizmusban és depresszióban tengeti mindennapjait, mígnem egy nap – a film noir stílus ismertetőjegyeinek megfelelően – egy gyönyörű, de annál veszélyesebb hölgy, Carlotta megbízza egy elsőre egyszerűnek tűnő, de egyre bonyolultabbá váló ügy megoldásával...



A program a Grim Fandango által népszerűvé tett 3D-s kaland műfaját követi, de egyben a híres film noirok, a Casablanca és a Máltai Sólyom stílusát, hangulatát is átveszi. A főszereplők mintha csak Humphrey Bogart (csak persze még jóképűbb) és Marlene Dietrich (csak persze még végzetesebb szépségű) paródiái lennének, de a mellékszereplők között is olyan komikus figurákat találunk, mint Samael, a Café Ankh zongorista vámpírja vagy az elveszett barátnőjét kereső otromba troll, Malachite.





A hamarosan boltokba kerülő program jellemzésére a legjobb, ha magát a Mestert idézzük: „Ha azt mondod erre a játékra, hogy nagyon jó, egy soha vissza nem térő alkalmat szalasztasz el a „fenomenális" kifejezés alkalmazására..."

SHEEP

EMPIRE • STRATÉGIA / AKCIÓ • 1999 VÉGE



Sonictól, a sündisznótól kezdve Croc-on, a krokodilon át Eccóig, a delfinig már rengeteg állatfaj képviselőivel találkozhattunk a monitorokon számítógépes játékok főszereplőjeként. Most azonban valami olyasmi jön, ami még soha nem volt, és amire igazán senki nem számított – és nincs felkészülve: az Empire bemutatja a Birkát... A birkák köztudottan (vagy ha nem köztudott, most majd az lesz) a multiuniverzum legbutább állatai, és mint ilyenek, egy birkapásztorra van szükségük az életben való boldoguláshoz. A birkapásztor szerepét tölti be a játékos ebben a programban, ahol a cél egyszerűnek látszik: állatainkat a pálya elejétől a végéi kell elterelgetni, anélkül, hogy akár egy is elveszne. Ha ehhez az egyszerű alapötlethez a készítők kellően nyakatekert pályákat és logikai fejtörőket adnak, máris egy fantasztikusan szórakoztató real-time logikai játékhoz jutunk, amit leginkább a legendás Lemmingshez lehetne hasonlítani, esetleg a Starcraft multiplayer játékai közül a zergling-terelgetéshez. A derék négylábúak a készítők szerint mesterséges intelligencia helyett mesterséges ostobasággal vannak felvértezve, és természetesen mindig akkor kóborolnak el vagy állnak meg enni/inni/a dolgukat végezni, amikor a legkevésbé kellene. A birkaterelgetés színhelyei között olyan furcsaságokkal találkozhatunk, mint a világűr, éjszakai bárok és jégkrémgyárak... A birkáknak természetesen saját egyéniségük van, és azok alapján, ahogy a játék intrójában a Bee Gees Stayin' Alive-jára ropják a táncot a diszkóban, biztosra vehető, hogy sztárok lesznek!

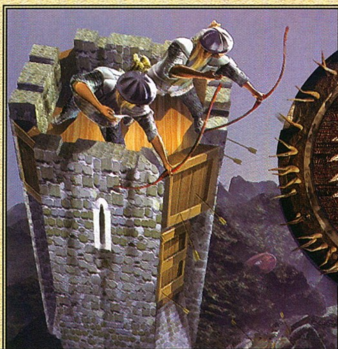


TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

GT INTERACTIVE / CAVEDOG · REAL-TIME STRATÉGIA · 1999 JÚNIUS

Mire ezek a sorok megjelennek, már heteken belül a boltok polcaira kerül a PC Zone olvasói által minden idők legjobb játékának kikiáltott Total Annihilation fantasy verziója, a Kingdoms. Mivel az eredeti TA egyik (és tulajdonképpen egyetlen) komoly hibájaként általában a jó sztori hiányából fakadó hangulattalanságot vetették fel, a Cavedog fejlesztői a máig leghangulatosabbnak számító real-time stratégiához nyúltak vissza ötletekért, a jó öreg Warcrafthez.

Darien világának négy őslakos faja csap össze a játékban varázslókkal, sárkányokkal és óriásokkal megerősített seregekkel. A négy birodalom egységei alapjaikban különböznek egymástól, ezt azzal is hangsúlyozták, hogy az egyes felek egységeinek képeit más-más grafikussal készíttették el. Aramon serege többnyire emberekből áll: könnyű- és nehéz gyalogságból, lovagokból és varázslókból. A tarosi birodalom élőhalottakkal és démoni hordákkal fenyegeti ellenfeleit, míg Zhon hadak „hagyományos" fantasy szörnyekből állnak össze (trollok, minotauruszok, óriások...). A negyedik harcoló fél, Veruna vad természeti népeket: elfeket, barbárokat és sárkányokat vet be a csatákba. A tagadhatatlanul zseniális TA-engine előnyei remekül kijönnek a középkori fegyvereket használó egységek harcában. Egy magaslatot vagy szorost könnyedén meg tudunk védeni egy fedezék mögül lődöző íjász-sereggel, akár sokszoros túlerő ellen is. A repülő lények ereje sokkal jobban kidomborodik a terepviszonyokat igen komolyan figyelembe vevő játékban, mint az eddigi Starcraft-jellegű „a földi lény nem ütheti a repülőt és slussz"-hozzáállással. Az összes lény poligonokból épül fel, így az animációik sokkal változatosabbak lehetnek, mint amit eddig valaha láthattunk. A fejlesztők tanultak a hibájukból, a Kingdomsban egy Starcraft-szintű sztori (egy teljes fantasy-regény cselekményét játszhatjuk végig) mentén fut a játék, a csapatainkat vezető hősök folyamatosan fejlődnek, a mágusok egyre újabb varázslatokat tanulnak. A játék csúcspontját valószínűleg a különböző várak és erődítmények ostromai jelentik majd, ahol felvonul minden egzotikus lény és varázslat, amit valaha fantasy író vagy szerepjáték-mesélő csak kitalált. Képzeljük csak el, ahogy gólemek és elementálok csapnak össze a falakat védő páncélos lovagokkal, miközben elf íjászcsapatok szórják a halált a kaput betörni próbáló goblinokra és orkokra, a háttérben mágusok vívják varázspárbajaikat, a levegőben pedig sárkányok küzdenek griffmadarakkal... A program fejlesztőivel beszélgetve kiderült, hogy a Kingdoms gyakorlatilag készen van, már a Total Annihilation 2-n dolgoznak, és bár lesz még más környezetben játszódó TA-játék, ők legszívesebben egy új real-time stratégiai játék-engine-t fejlesztenének...















HALF LIFE: OPPOSING FORCE

SIERRA STUDIOS / GEARBOX SOFTWARE • HALF-LIFE KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ • 1999 ŐSZ

A többi first person shooterhez hasonlóan a tavalyi év játékának kikiáltott Half-Life sem ússza meg, hogy küldetéslemezt ne készítsenek hozzá, ám a rajongók ezt valószínűleg nem is nagyon bánják. Az Opposing Force érdekessége, hogy ugyanakkor és ugyanazon a helyszínen játszódik, mint a Half-Life, de most nem Gordon Freeman a főszereplő, hanem – mint a játék címe is mutatja – az egyik kommandós, akit éppen az ő meggyilkolására küldtek a Black Mesa kutatóbázisra. Hősünk, miközben éppen Gordonra vadászik, elszakad társaitól, és egy teljesen új idegen fajt fedez fel a bázison. Hamarosan kiderül, hogy az ismeretlen faj akkor érkezett a Földre, amikor Gordon Freeman az idegen világra, a Xenre teleportálódott. Habár hősünk azért érkezett a Black Mesára, hogy Gordont és a többi tudóst elintézze, saját élete védelmének érdekében kénytelen szembeszállni az idegenekkel. Csakúgy, mint a Half-Life, az Opposing Force is az egyjátékos üzemmódra koncentrál, ám ennek ellenére a multiplayer mód sem marad ki belőle. Természetesen az új típusú ellenségek mellett vadonatúj fegyverek is várnak ránk, a rengeteg érdekesség mellett reménykedhetünk, hogy a Half-Life legfontosabb ismérve, a remek hangulat a kiegészítő lemezre is jellemző lesz.

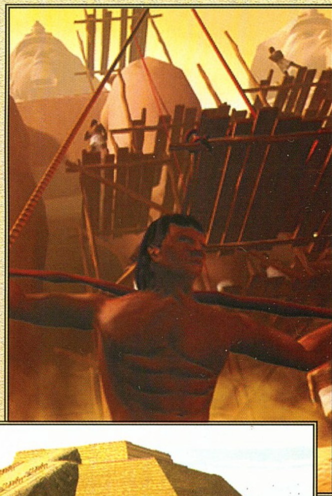




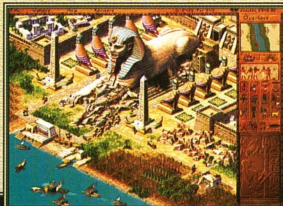
PHARAOH

SIERRA STUDIOS / IMPRESSIONS GAMES • STRATÉGIA • 1999 ŐSZ

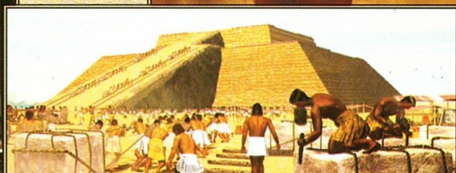
Akik szerették a Caesar-sorozatot, minden bizonnyal nagyon várják már az Impressions hasonló stílusú játékát, a Pharaoht, amely – mint neve is mutatja – nem az ókori Rómában, hanem Egyiptomban játszódik. A program i.e. 2900-tól 700-ig vezet végig a történelmen, célunk pedig természetesen az, hogy alattvalóink minél jobban éljenek, valamint minél virágzóbb és hatalmasabb birodalmat építsünk ki. A birodalom igazgatásának minden teendője ránk hárul, a gazdasági fejlődéstől kezdve egészen a háborúzásig. A Caesar III engine-jére épülő játék sok kellemes percet fog szerezni minden „birodalom-építő" program rajongónak.











ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

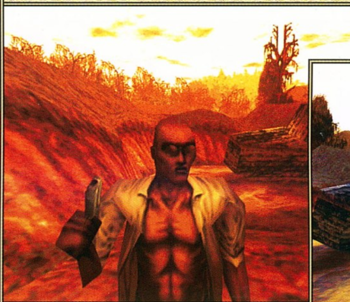
SHADOWMAN

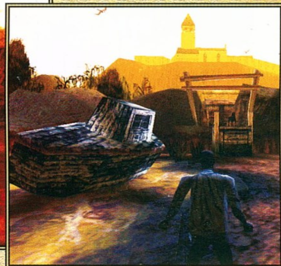
ACCLAIM · AKCIÓ / KALAND · 1999 ŐSZ

A ShadowMan egy külső nézetes 3D akció-kaland, felettébb érdekes kerettörténettel. A játékban Mike LeRoit alakítjuk, aki egy diplomás irodalmár, élete azonban egyik pillanatról a másikra gyökeresen megváltozik. Mama Nettie, egy voodoo-boszorkány egy éjszaka profetikus rémálmot lát az eljövendő világvégéről, amikor a holtak feltámadnak és mindenkit elpusztítanak. Az egyetlen fegyver ez ellen az árnyékmaszk, amely utazást tesz lehetővé a holtak birodalmába. Azt, aki viseli ezt a maszkot, úgy hívják: árnyékember. Természetesen főhősünk, Mike tölti be az árnyékember szerepét, és veszi fel a harcot a világvége ellen. Küldetésünk során felváltva ugrálunk a való világ és a holtak birodalma között. Azonban amint a halottak világának kapuin túl vagyunk, Mike sem marad régi önmaga. Ebben a világban csupán egy sötét alteregója valódi önmagának, erőszakos, vérszomjas és erős. Ahogy ő mondja: a halálon túl az ölés már könnyű...

Néhány szó a játék engine-jéről: a játékhoz új motor készül, a neve Virtually Integrated Scenic Terrain, amellyel minimálisra csökkenthetők a grafika környezeti megszorításai: ha szabadtéren vagyunk, akármeddig elnyúlhat a horizont, felesleges takaró ködeffektet bevetni (á' la Heretic 2), ez főleg a halott világ végtelen messzeségeinek szemléltetése miatt kell. Aki szereti a Tomb Raider-szerű akciójátékokat és hajlandó gondolkodtató kalandelemeknek is kitenni magát, mindezt egy meglehetősen utópisztikus és sötét (dupla) világképpel vegyítve, annak nem fog a játék csalódást okozni!

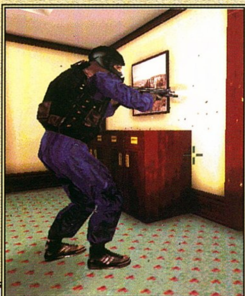




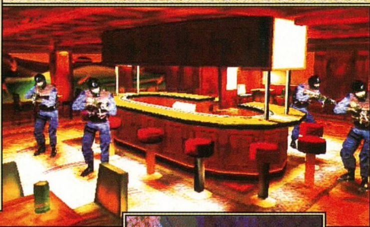


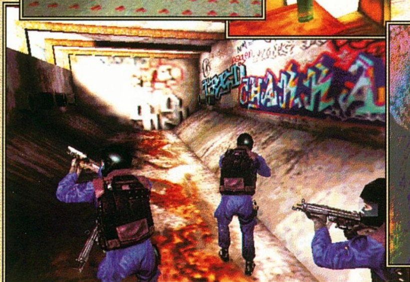
SWAT 3: CLOSE-QUARTERS BATTLE

SIERRA STUDIOS · STRATÉGIA · 1999 VÉGE



A Police Quest-játékokból kifejlődött SWAT-sorozatnak is készül a harmadik része, de immáron a 3D jegyében. A téma és a körítés maradt, de a megvalósítás már 1999-et idézi. A program leginkább a Rainbox Sixre emlékeztet egy maximum ötfős kommandós csapat vezetőjeként kell helyt állnunk a bűzözők és a terroristák elleni harcban. A kommandósok vezetőjeként a következő feladatokat kell ellátnunk: emberink felszerelése páncélzattal és fegyverzettel, az eligazítás megtartása és a pozíciók kijelölése, valamint két darab kétfős csapat összeállítása. A taktikai döntések mellett személyesen is részt veszünk az akcióban, mindezt a már jól ismert Quake-es, azaz first person nézetből. A SWAT 3 küldetései a nem túl távoli jövőben, 2005 Los Angelesében játszódnak. Mind a rendelkezésünkre álló fegyverek, mind a városi helyszínek tökéletesen valósághűek. Mivel a játék valódi rendőrségi szakértők segítségével készül, számíthatunk arra, hogy olyan feladatok várnak ránk, mint a valóságban.









IMPERIUM GALACTICA 2

GT INTERACTIVE / DIGITAL REALITY • KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA • 1999 ŐSZ

Ha bárhol a világban megkérdeznénk egy PC-tulajdonost, hogy milyen magyar fejlesztésű szoftvereket ismer, nagy valószínűséggel az Imperium Galacticát hallhatnánk a leggyakoribb válaszként (persze a Recognita után, de az más téma). Bizony, a Digital Reality játéka az űrstratégiák világában klasszikus névvé vált, és olyanokkal emlegetik egy szinten, mint a Master Of Orion. A srácoknak szerencsére nem szállt a fejébe a dicsőség, és már hosszú hónapok óta keményen dolgoznak a folytatáson, ami a 3D-technika minden vizuális és játéktechnikai lehetőségével felvértezve (a gyorsítókártya alapkövetelménye lesz a programnak) tér vissza az egyszer már meghódított univerzumba. A játékot ért kritikákra hallgatva az irányítási rendszert jócskán leegyszerűsítették, multiplayer részt építettek a programba, és egy nagyon részletes szerkesztőt, amivel a galaxist a saját szánk íze szerint formálhatjuk, új kihívások elé állítva magunkat. Szintén magunk tervezhetjük meg a különböző szállító- és harci űrhajókat, űrbázisokat. Kémeket állíthatunk munkába, hogy az ellenség terveit és legújabb találmányait ellessük. Az Imperium Galactica – valljuk be: jogosan – legtöbbet bírált részét, a meglehetősen harmatos színészi játékot és dramaturgiát felmutató filmbejátszásokat renderelt animációk váltják fel. Nyolc csillagközi birodalom közül választhatjuk ki, hogy melyiket akarjuk a világ egyeduralkodójává tenni, de míg meghódítjuk és kolonizáljuk a több, mint száz bolygót, és kifejlesztjük a 150 találmányt, ami a programban szerepel, elég sok álmatlan éjszakánk lesz...

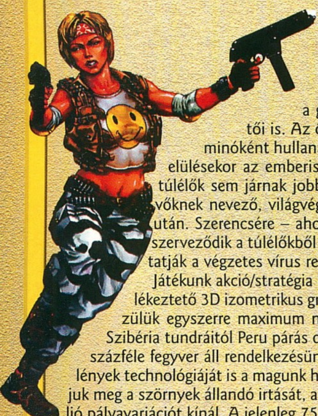






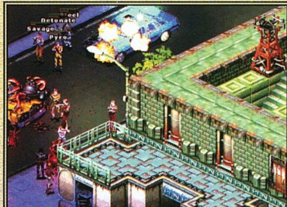
ABOMINATION

EIDOS INTERACTIVE • STRATÉGIA / RPG • 1999 ŐSZ



Akik látták a Vírus című filmet, talán elgondolkodtak azon, mi lett volna, ha Dustin Hoffmanéknak nem sikerül megállítani az elszabadult biológiai fegyvert, ha csődöt mond az Alapos Tisztogatás fedőnevű akció és a halálos vírus rászabadul a mit sem sejtő világra. Ezzel a gondolattal játszottak el a Hothouse Creations fejlesztői is. Az ő verziójuk szerint az ismeretlen vírusfertőzés előtt dominóként hullanak el előbb Amerika, majd a világ nagyvárosai. A járvány elülésekor az emberiség 90 százaléka az áldozatok listáját gyarapítja, ám a túlélők sem járnak jobban: mutánsok, zombik, szörnyek, és egy magukat Híveknek nevező, világvégéről prédikáló őrült szekta uralja a világot a vész után. Szerencsére – ahogy az az ilyen sztorikban lenni szokott – most is szerveződik a túlélőkből egy bátor kis csapat, akik elhatározzák, hogy felkutatják a végzetes vírus rejtélyét és visszaállítják a világ régi állapotát...

Játékunk akció/stratégia keverék, megvalósításában leginkább a Diablóra emlékeztető 3D izometrikus grafikát használ. 16 karakter áll rendelkezésünkre, közülük egyszerre maximum négyet irányíthatunk a legkülönfélébb helyszíneken Szibéria tundráitól Peru párás dzsungeléig. Testi épségünk megvédésére több, mint százféle fegyver áll rendelkezésünkre, de később a történetbe beszivárgó földönkívüli lények technológiáját is a magunk hasznára fordíthatjuk. Annak érdekében, hogy ne unjuk meg a szörnyek állandó irtását, a program küldetésgeneráló része több, mint 1,2 millió pályavariációt kínál. A jelenleg 75 százalékos készenléti állapotban levő Abomination pergő ritmusú szörnyvadászatot ígér, ami egyben taktikai érzékünket is próbára teszi.




AMEN: THE AWAKENING

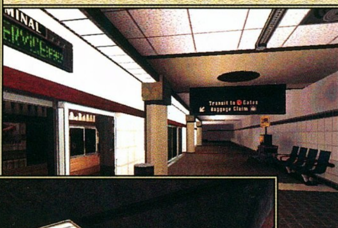
GT INTERACTIVE / CAVEDOG · FIRST PERSON SHOOTER · 1999 OKTÓBER

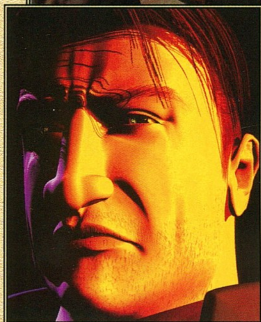
Egy egészen új felfogású first person shooter készül a Total Annihilationnel híressé vált Cavedog műhelyében. Itt nem azon van a hangsúly, hogy irts ki mindent a pályán, juss a következőre, majd a legvégén vágd le a főellenséget is. Greg MacMartin, a játék fő tervezője szerint a játékot végig lehet játszani úgy, hogy közben egyetlen szereplőt vagy ellenséget sem ölsz meg! Bishop Six, az angol titkosszolgálat ügynöke mindig három lépéssel az ellenfél előtt jár, és küldetésének lényege az, hogy az ellenség lehetőleg észre se vegye, hogy a helyszínen járt. Azonban most olyan bevetésen kell részt vennie, ami még az ő sokat próbált idegzetét is megviseli. A sztori szerint az emberiségen egy titokzatos járvány söpör végig, ami a népesség kb. egyharmadát dühöngő, gyilkoló ámokfutóvá teszi. Természetesen azonnal kitör a totális káosz... A nyomok Amerikába vezetnek, itt dobják le Bishopot, akinek feladata – az életben maradáson kívül – az, hogy kiderítse, mi vagy ki okozta a katasztrófát, találjon valami megoldást, és mellesleg mentse meg az emberiséget...

A saját fejlesztésű engine-t használó játék a Thief és a Half-Life keverékének tűnik, és erősen a sztori (Bishop nyomozása) köré épül. Sokkal inkább logikai feladatokat kell megoldanunk (eljutás bizonyos helyekre stb.), és sokkal szükségesebb a gyors gondolkodás a bőrünk megóvása érdekében, mint a fegyveres harc gyakorlása. Ráadásul minden fejtörőnek több megoldása is lesz, így megmenekülünk azoktól a kellemetlen pillanatoktól, hogy elakadtuk a játékban, mert nincsen nálunk egy tárgy, holott a továbbjutás más – logikus – módon is lehetséges volna. Bőven lesz részünk a Half-Life-ot idéző filmszerű jelenetekben is, amelyek során lassan fény derül a rejtély nyitjára.

Az Amen még jócskán félkész állapotban van, de a fejlesztők ígérete szerint hamarosan kiadják a játszható demót, amit ősz elején követ a teljes verzió.







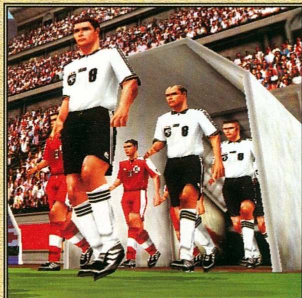




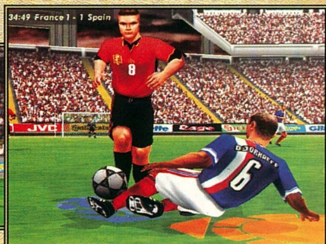
MICROSOFT INTERNATIONAL FOOTBALL 2000

MICROSOFT · SPORT · 1999 VÉGE

A Microsoft az EA Sports babérjaira tör fociprogramjával! A játék érdekessége, hogy az Egyesült Államokban nem kerül a boltokba, hiszen arrafelé nem igazán népszerű a labdarúgás. A készítők a sportjátékokban már szinte védjeggyé vált motion capture technológiát használták annak érdekében, hogy a képernyőn megjelenő játékosok mozgása pontosan olyan legyen, mint a valóságban. A fejlesztőknek az egykori híres holland játékos (ma már jónevű edző), Ruud Gullit segédkezett abban, hogy a több, mint 200 típusú mozgás számítógépre kerüljön. A szakmai munkában még két – az angol Premier Ligában edzősködő – szakember, Jonathan Pierce és Ron Atkinson segédkezett. Kilenc játékmódban tehetjük próbára tudásunkat, amelyek között helyet kapott a Bajnokok Ligája selejtezőinek teljes, 64 fős mezőnye is, ez azt jelenti, hogy akár egy magyar csapattal is megpróbálhatjuk végigverni a nagyágyúkat!







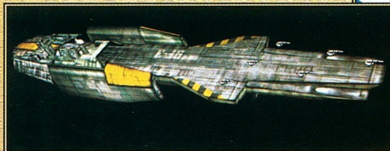
CONQUEST: FRONTIER WARS

MICROSOFT / DIGITAL ANVIL • REAL-TIME STRATÉGIA • 2000 TAVASZ

Chris Roberts, aki a Wing Commander-sorozat tervezőjeként vált vilghírűvé, nem nagyon tud elszakadni az űr sötétjétől. Igaz, legújabb játéka, a Conquest: Frontier Wars nem egy űrszimulátor, hanem egy hamisítatlan stratégia. A játék célja, hogy az egész galaxist az uralmunk alá hajtsuk, ehhez a felfedezésen, a diplomácián és a nyersanyag-kitermelésen kívül még rengeteg háborúskodásra is szükség van. A játék egy 16 galaktikus rendszerből álló területen zajlik. A különböző rendszerek között űrkapukon keresztül közlekedhetünk. A játék érdekessége, hogy nem kell egyszerre az egész flottánkra figyelnünk, admiráliskora bízhatjuk néhány hajónk irányítását, akik parancsaink és saját képességeik alapján igyekeznek végrehajtani minél pontosabban az utasításokat. Minél több sikeres bevetést hajtanak végre ezek a parancsnokok, annál ügyesebbek és tapasztaltabbak lesznek, egyre több hajót képesek irányítani a csatában, valamint egyre bonyolultabb harci taktikákat tudnak alkalmazni. Az összetett háttértörténetet tartalmazó és a 3D kártyák képességeit messzemenőkig kihasználó stratégiai program valószínűleg a stílus minden rajongóját magával fogja ragadni.







FLIGHT SIMULATOR 2000

MICROSOFT • POLGÁRI REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR • 1999 VÉGE

A játékpiac legnagyobb polgári repülést szimuláló játéksorozatának is hamarosan itt a következő része, immár 2000 jegyében. Érdekesség, hogy két változatban kerül a boltok polcaira, Flight Simulator 2000 és Flight Simulator 2000 Professional Edition néven. Az első változat egyszerűbb fizikai és repülési modellel készül, míg a második teljesen valósághű szimulátor, amellyel a készítők a profi pilótákat szeretnék megcélozni. A fejlesztők minden eddigi Flight Simulator-játéknál nagyobb berepülhető területet ígérnek, több, mint húszezer (!) leszállópályával (a Flight Simulator 98-ban csupán háromezer volt). Tizenkét nagyváros kerül bele a játékba, teljes valójában: London, Párizs, New York, Los Angeles, San Francisco, Boston, Washinton, Seattle, Berlin, Tokio és Róma. Ezen kívül még negyven másik város is szerepel a programban, ám nem annyira részletesen kidolgozva, mint az előzőek. A korábbi Flight Simulator-játékokban szereplő összes repülőgép helyet kapott a folytatásban és négy új csatlakozott hozzájuk: a Concorde, a Boeing 777-300, a Mooney Bravao és a King Air 350. Valószínűleg nem sokaknak okoz örömet, hogy a játékot már a Pentium III processzorra optimalizálták...





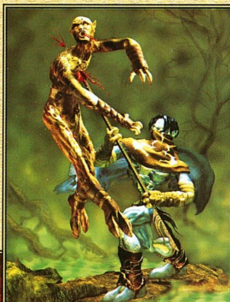




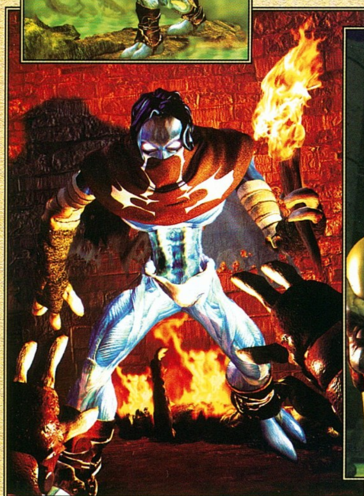
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

EIDOS INTERACTIVE / CRYSTAL DYNAMICS • AKCIÓ / KALAND • 1999 VÉGE

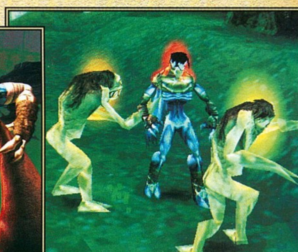
A legendák szerint Káin, miután megölte testvérét, Ábelt, vámpírrá változott, minden vámpírok és egyéb élőhalottak ősatyjává, akinek leszármazottai azóta is hordozzák magukban a testvérgyilkos ősi átkát... Ezt a mítoszt használja szinte az összes vámpírokkal kapcsolatos történet és ez az alapja a Crystal Dynamics készülő programjának is. Hősünk Raziel, nem vámpír, legalábbis nem a szó hagyományos értelmében az. Nem vért kell innia az életben maradáshoz, hanem érző, gondolkodó lények lelkét kell kiszívnia... Egy módon szabadulhat meg ettől a léttől, ha elpusztítja Káint, akinek élőholt voltát köszönheti.



A játékban két egymással párhuzamos világban kalandozhatunk: az anyagi síkon, amit mi is ismerünk, és a szellemvilágban, ahová Raziel bármikor át tud lépni. Ezzel a megoldással nemcsak a játéktér nagyságát duplázták meg a készítők, de a megoldandó logikai feladatoknak is új csavarást adtak. Hősünk több, mint 500 poligonból épül fel, és mozdulatai nem előre letároltak, hanem a terepadottságoktól és az irányító mozdulatoktól függően valós időben számolja őket a program. Érdekes megoldás, hogy Raziel gyakorlatilag halhatatlan, ha elfogy az energiája, nem pusztul el, csak átkerül a szellemvilágba, ahonnan visszatérhet, ha elég erőt gyűjtött újabb lelkek elfogyasztásával. A Legacy Of Kain igazi sötét hangulatú Tomb Raider-szerű akció/kalandjátéknak ígérkezik, a hagyományos klónoknál sokkal kidolgozottabb világban és több kaland-elemmel fűszerezve.









Idén másodszor rendezték meg a show alatt az Oscar-díj mintájára az Academy Awards of Interactive Arts and Sciences díjkiosztó gálát, amelyen az elmúlt egy év (azaz a tavalyi és az idei E3 közötti időszak) legjobb játékait választották meg. Íme az eredmények:

A legjobb akciójáték: Half-Life • **A legjobb kalandjáték:** Grim Fandango • **A legjobb szerepjáték:** Baldur's Gate
A legjobb szimulátor: Need For Speed 3: Hot Pursuit • **A legjobb sportjáték:** FIFA 99
A legjobb stratégia: Sid Meier's Alpha Centauri • **A legjobb online akció/stratégiai játék:** Starsiege: Tribes
A legjobb online kaland/szerepjáték: Ultima Online: The Second Age • **A legjobb PC-s játék:** Half-Life
A legjobb játékos homepage: www.gamespot.com • **Életműdíj:** Sid Meier

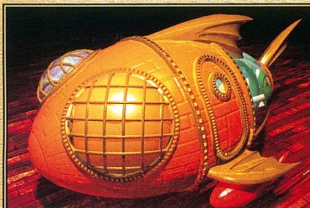
Az eredmények fényében érdemes megtekinteni, hogy az európai piac meghatározó országaiban melyek voltak '98-ban az üzletileg legsikeresebb játékok, azaz mennyire tér el a kritikusok és szakmabeliek értékrendje a tömegek ízlésétől...

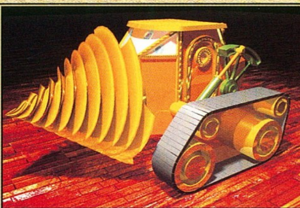
Egyesült Királyság	*1. Tomb Raider II 2. Tomb Raider Unfinished Business 3. Championship Manager 97/98 4. Tomb Raider III 5. Grand Theft Auto*
Németország	*1. Anno 1602 2. Tomb Raider III 3. Settlers III 4. Commandos: Behind Enemy Lines 5. World Cup 98*
Olaszország	*1. FIFA 99 2. Tomb Raider III 3. Flight Simulator 98 4. World Cup 98 5. Age Of Empires*
Hollandia	*1. FIFA Road To The World Cup 98 2. Commandos: Behind Enemy Lines 3. World Cup 98 4. A2 Racer 2 5. Tomb Raider Unfinished Business*
Belgium	*1. Tomb Raider III 2. FIFA 99 3. Combat Flight Simulator 4. Caesar 3 5. Half-Life*
Franciaország	*1. Tomb Raider III 2. Age Of Empires 3. Flight Simulator 98 4. Tomb Raider II 5. Egypt 1156*

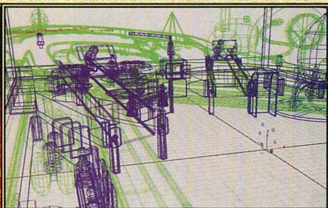
PRO PINBALL 4: FANTASTIC JOURNEY

EMPIRE INTERACTIVE • FLIPPER • 1999 NYÁR

A Pro Pinball játékok eddigi részei (The Web, Timeshock, Big Race USA) a maguk idejében mind versenyben voltak a minden idők legjobb flippere címért. Nem lesz ez másként a negyedik rész esetében sem, ami az eddigi Pro Pinballokkal ellentétben négy asztallal büszkélkedik, a címhez méltóan egy-egy fantasztikus utazásra hívva a játékost. Először a föld mélyére kell eljutnunk, aztán a legmagasabb hegycsúcsok következnek, majd a tenger mélyét fedezhetjük fel, hogy végül eljussunk az utolsó táblára. A játék tíz golyós multiballt és minden eddiginél finomabban állítható fizikai tulajdonságokat ígér az eddig megszokott nagyszerű golyómozgató rutinok és hangulatos flipperasztalok mellett.







ANACHRONOX

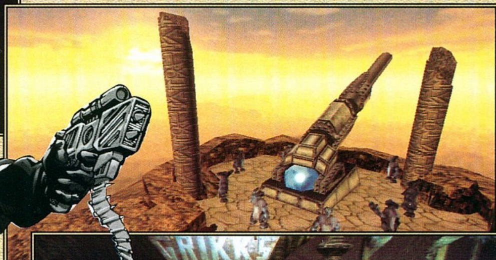
EIDOS INTERACTIVE / IONSTORM • RPG • 2000 ELEJE

John Romero cége, az Ion Storm az utóbbi időben nemigen hallatott magáról – hacsak a Daikatana megjelenési időpontjának állandó tologatását nem számítjuk. Az Anachronox remélhetőleg kiköszörüli majd a csorbát a cég hírnevén, amit az elég gyorsan feledésbe merült debütáló játékuk, a Dominion ejtett. A furcsa nevű játék egy Quake 2 engine-nel készült RPG – elsőre talán furcsának tűnik a párosítás, de úgy látszik, az EverQuest sikere ezt az irányt jelölte ki a számítógépes szerepjátékoknak...

A sztori színtiszta sci-fi: két hősünk, Sly Boots és Stiletto Anyway egy régen kipusztult misztikus idegen faj nyomai után kutatva egy olyan titokzatos erő nyomára bukkan, amely az egész galaxisunk elpusztítására tör. Mint később kiderül, az egész mögött maga a kozmikus Káosz áll, amely természeténél fogva állandóan igyekszik a világegyetemet eredeti kaotikus állapotába visszaállítani. Hőseink több száz helyszínt járnak be a galaxisban és három idegen dimenzióba is eljutnak, míg sikerül az ősi MysTech nevű szerkezet nyomára bukkanniuk, ami az egyedüli megoldást jelent(het)i a problémára.

A készítők minden idők legjobban kidolgozott, legizgalmasabb RPG-jét ígérik az Anachronox „személyében", erre ha nem is garancia, de biztató jel a fő játéktervező, Tom Hall neve, aki a Wolfensteinen és a Doomon is dolgozott. A játék harcrendszere a mai trenddel ellentétben és a Quake 2 engine lehetőségeinek ellenére körökre osztott lesz! Ez és a halványan a Wizardry 7-re emlékeztető kerettörténet már elég, hogy megdobogtassa a klasszikus RPG-k rajongók szívét...







SILENT HUNTER II

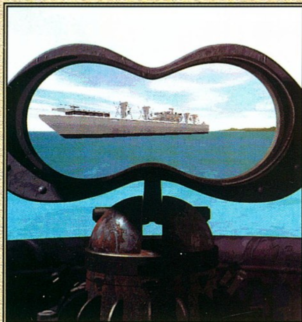
MINDSCAPE • TENGERALATTJÁRÓ-SZIMULÁTOR • 1999 ŐSZ

A harmadik német birodalom legfélelmetesebb fegyverei minden közhiedelemmel ellentétben nem a Tigris tankok vagy a híres sugárhajtású repülők voltak, még csak nem is a V-1, V-2 rakéták, hanem a csendes vadászok, az alattomosan és váratlanul támadó tengeralattjárók. Winston Churchill emlékirataiban bevallotta, az egész háború során egyedül a farkasfalka-taktikával támadó láthatatlan gyilkosoktól tartott. Anno a Silent Hunter segítségével már belekóstolhattunk egy tengeralattjáró parancsnokának összetett és veszélyes munkájába, ám a beharangozott folytatás sokkal élethűbb, szebb akciót ígér.

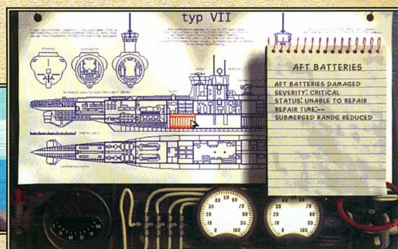
A felszín hajói és repülői a texture-map grafikának hála különböző kameraállásokból is megfigyelhetők lesznek. Egy U-hajó szemét azonban a periszkóp képviseli, ezért nehéz a legmegfelelőbb célpontot ideális időpontban megtámadnunk, nem is beszélve a veszélyről, amit a látóeszköz felengedése jelent. Mindenesetre a játék mellé rengeteg kiegészítő információt kapunk. Többek között interjúk és egy virtuális tengeralattjáró körút segítségével nyerhetünk behatóbb információt a ránk váró feladatokkal kapcsolatban.

Az internetes kapcsolat lehetősége egyik szimulátor fajtánál sem nyújt akkora lehetőségeket, mint a tengeri farkasok küzdelménél. Páratlan élményt jelenthet kipróbálni egy vadászatot hús-vér parancsnokok részvételével! Néhány csata alatt eldőlhet, beválik-e a németek farkasfalka-taktikája, vagy érdemes valami eredetit kitalálni az önjelölt tiszteknek.

Nem kuriózum mostanában, hogy a játékgyártók korabeli szakértőket vonnak be a fejlesztésbe. Mégis elismerésre méltó cselekedet egy második világháborús U-hajó parancsnokát felkutatni és megnyerni támogatását a munkához. Ha valaki, ő biztosan meg tudja mondani, melyik részlettel kapcsolatban nincs teljes átfedés valóság és bitvilág között – feltéve, hogy maradt egyáltalán ilyen hiányosság...

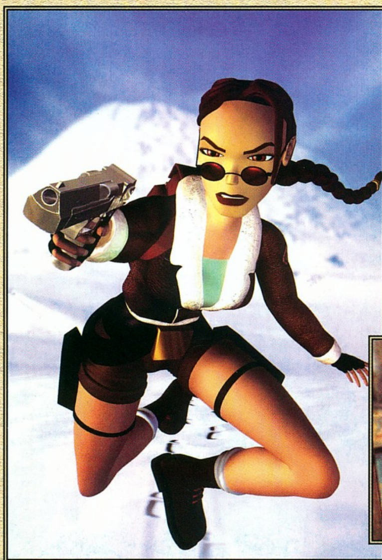






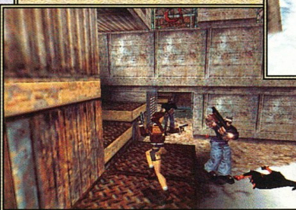
TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK & TOMB RAIDER IV

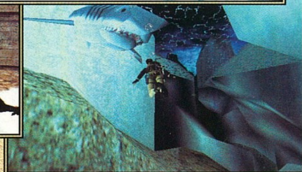
EIDOS INTERACTIVE / CORE DESIGN • 3D AKCIÓ/KALAND • 1999 NYÁR, 1999 VÉGE



A show legnagyobb „élő" sztárja a hagyományoknak megfelelően Lara Croft volt. Az új modell, Lara Weller napjában két-háromszor is kijött az Eidos-standra fényképezkedni a rajongókkal és posztereket dedikálni. A Tomb Raider esetleges negyedik részéről a Core Design nem volt hajlandó nyilatkozni, annyi bizonyos, hogy készítenek egy játékot, ami november magasságában jelenik meg és Lara a főszereplője, de hogy ez a sorozat következő része lesz-e, vagy esetleg a szexi kalandornő egy teljesen más játékstílusra nyergel át, azt jelenleg nem tudni (az elharapott félmondatokból és bizonyos kérdésekre válaszként adott mély hallgatásból arra lehet következtetni, hogy akár mindkét feltételezés bejöhet egyszerre)... Ami biztos, az az Unfinished Business mintájára készülő Golden Mask, ami a második rész ismételt kiadása négy új pályával (egy glecscser a Bering-szorosban, egy elhagyott orosz kutatóbázis, egy barlang és egy rejtett trópusi völgy), és egy újabb megszerzendő ősi varázstárggyal, a misztikus Aranymaszkkal.







NEED FOR SPEED 4: HIGH STAKES

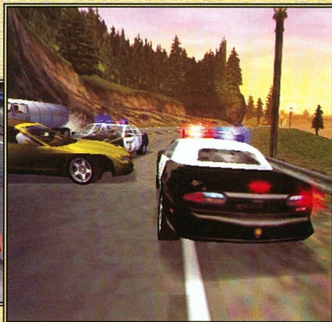
ELECTRONIC ARTS • AUTÓSZIMULÁTOR • 1999 NYÁR

Az EA már a Need for Speed 3-mal megmutatta, hogy autóversenyzés (és a sportprogramok) terén nincsen igazi ellenfele. Szerencsére a cég – jó szokása szerint – nem ül a babérjain, a kiállításon büszkén mutogatták az egyelőre félkész stádiumban lévő negyedik részt – és a bemutató igencsak meggyőző volt...

Sokkal szebb a játék, mint bármilyen autóverseny, amit eddig láttunk (beleértve a harmadik részt és a GT üdvöskéjét, a Drivert is). Ez természetes, mondhatnánk némi éllel, hiszen mit akarnak egy új epizóddal bármilyen játékban, ha az nem vonultat fel valamilyen szintű grafikai revolúciót? Az igazi újdonság esetünkben a játék fizikai modellezésében rejlik. Autóink végre károsodásokat szenvednek az ütközések során, de nem úgy, hogy a textúrákon megjelenik egy-két törést jelző tényező (horpadás, megtört fényezés, egy-két letört darabka), a fejlesztők ennél jóval tovább mentek. Ha például betörik az egyik lámpánk, a program kiszámolja a változásokat, és az új körülményeknek megfelelően fogja megmaradt reflektorunk a fényt szórni! Nem is beszélve a megváltozott vezetési körülményekről, amelyek egy ütközés után adódhatnak, például ha csak nem fogunk tudni normálisan fékezni, esetleg kanyarodni. Hozzátartozik az újításokhoz, hogy a műszerfal éjszakai autózásnál élethűen világít. Összesen 19 autót tehetünk ki őrült száguldozásaink veszélyeinek, a konstruktőrök közül továbbra is jelen van a Ferrari, a Porsche, a Mercedes és a Lamborghini, és még sokan mások, akikről eddig még nem szólt a fáma. Jó szokását megtartva, a kiadó a weblapjukon is elérhetővé tesz majd a játék kiadása után néhány újabb autót. Természetesen új pályák is készülnek a játékhoz, a szám itt is tizenkilenc. A hagyományos egyszemélyes játék és a multiplayer mód mellett lesz a játékban bajnokság is, valamint nosztalgikus emlékeket idéző osztott képernyős mód.







SABOTEUR

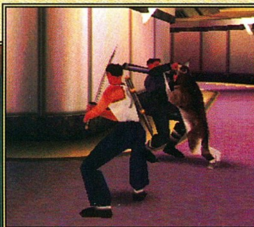
EIDOS INTERACTIVE • AKCIÓ/KALAND • 1999 VÉGE

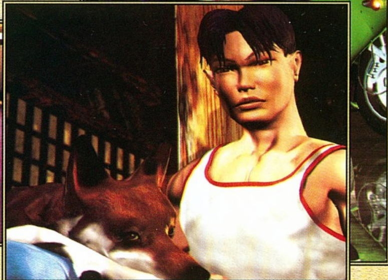
Talán vannak még, akik emlékeznek a C64-es időkből a Saboteur nevű játékra, ahol egy nindzsával és segítőtársával, egy kutyával kellett ellenségek százait kiirtva teljesítenünk a pályákat. Nos, annyi más ősrégi klasszikus játékhoz hasonlóan, most a Saboteurt is felújítják. A készítők szerették volna az eredeti játék akció-jellegét megtartani, ezért egy komplett verekedős játéknak megfelelő harci részt építettek bele a programba. A játék első ránézésre egy szimpla Tomb Raider-klónnak tűnik, azonban az akciórészek már inkább a Mortal Kombat 4-et idézik.

A sztori szerint hősünk, Shin Ienaga, a nindzsa a gonosz G.E.N.E. nagyvállalat ellen veszi fel a küzdelmet nagyapja halálát megbosszulandó, de időközben bonyolódnak egy kicsit a dolgok, és Shin túszul ejtett húgát is ki kell szabadítanunk elrablói karmai közül. A játékban a mostanában induló trendnek megfelelően kapunk egy segítőt is Shin őrző-védő kutyája, Shiro személyében (lásd még: a sárkány a Drakanban, két segítőnk a Daikatanában, a pók-tank a Titanium Angelsben...). A blökit egyszerű utasításokkal irányíthatjuk: ráuszíthatjuk ellenfeleinkre, eltereltethetjük vele az ellenség figyelmét vagy tárgyakat hozathatunk el vele számunkra elérhetetlen helyekről. Kifinomult érzékszerveinek köszönhetően a kutyus figyelmeztethet a ránk leselkedő veszélyekre, sötét helyeken pedig akár vakvezetőként is használhatjuk. Shiro életére úgy kell vigyáznunk, mint a sajátunkra, hiszen a program által felvonultatott fejtörők nagy részét csak a kutya aktív közreműködésével tudjuk megoldani.









SHADOWPACT

BLUEBYTE · STRATÉGIA · 1999 NYÁR

Képzeljünk el egy világot, amely nagyon-nagyon hasonlít a miénkhez, de telis tele van bizarr történelmi tényekkel és az ezeket alátámasztó hiteles irodalommal. Egy világot, ahol az összeesküvések és a rémhírek rettegésben tartanak mindenkit és mindent. Egy világot a közeli jövőben, ahol megkezdődött az Internet és a virtuális valóság összemosódása egy nagyon is valóságosnak tűnő, három dimenziós alternatív realitás formájában, és képzeljünk el egy nevet, ami ebből a frigyből született: a Szentély. Az információáramlás hihetetlen mértékben felgyorsul, s ez új eszközöket ad azoknak a kezébe, akik nincsenek megelégedve társadalmi helyzetükkel.

A Shadowpactben egy ilyen, még csak formálódó kibervilágba csöppenünk, nincsen éles választóvonal a mostani jelenünk, és a készítők által elképzelt jövőkép között. A játék tulajdonképpen stratégia-kaland egyveleg, helyenként RPG elemekkel fűszerezve. A játék lényege, hogy egy általunk választott politikai hatalmi egységgel és a Szentély segítségével felügyeljük és kiterjesszük befolyásunkat az egész világra. A siker elérése érdekében ügynököket bérelhetünk fel, akik különböző személyiségekkel, képességekkel, világra való rálátással bírnak: katonák, kémek, tudósok stb. Ügynökeinket különféle megbízásokkal láthatjuk el, valamint felügyelnünk kell az egyes metropoliszokban való történéseket is, épületeket, szervezeteket kell irányítanunk. Ügynökeink egyáltalán nincsenek totális befolyásunk alatt, mondhatni élik a saját életüket (ez azt is jelenti, hogy mindegyikük szép hosszú előtörténettel rendelkezik, amelyeknek nem árt utánanéznünk a játék során, ha ki kívánjuk szűrni az ellenséges alkalmazottakat), olykor-olykor megtagadhatnak egy-egy parancsot, esetleg hazudhatnak is nekünk, attól függően, pillanatnyilag hogyan is éreznek irántunk.



A Shadowpact igencsak érdekesnek ígérkezik. A játék szakít azzal a stratégiai hagyománnyal, hogy kezdésnél minden kontroll lehetőséget a mi kezünkbe ad. Lépésről lépésre kell eljutnunk a csúcsra, miközben mindvégig ki vagyunk szolgáltatva ügynökeink esetleges árulásainak. Miközben egyre mélyebben ássuk bele magunkat a játék világába, úgy tapasztaljuk meg saját múltunkat és jövőnket...

INDEPENDENCE WAR DELUXE EDITION

INFOGRAMES · ŰRSZIMULÁTOR · 1999 NYÁR

A tavalyi év egyik kellemes meglepetése volt az I-War, amely feledhetetlen perceket szerzett minden űrszimulátor-rajongó számára. A Deluxe verzió nem más, mint az alapjáték felújítása és kiegészítése is egyben. Természeten jó néhány újítás is bekerült a programba, ezek közül a legfontosabb az, hogy már egy Defiance-kampányon is végigküzdhetjük magunkat, azaz kipróbálhatjuk azt, hogy milyen érzés a gonoszok oldalán harcolni. Az eredeti játék egyik nagy hiányosságának az tartották, hogy nagyon hosszú küldetéseket tartalmazott, amelyek végén igen könnyen elhalálozhattunk és lehetett elölről kezdeni az egész, több, mint húsz perces bevetést. Ennek érdekében a készítők minden küldetésben elhelyeztek olyan save pontokat, ahol kimenthetjük az állást. Új típusú hajók, két, eddig még nem ismert fegyver és átdolgozott animációk várnak arra, aki ismét beleveti magát az űrháborúba.



DEUS EX

EIDOS INTERACTIVE / ION STORM • RPG • 2000 ELEJE

Az idei E3 egyik meghatározó trendje volt a három dimenziós megvalósítás és az akcióközpontúság bevonulása a kaland- és RPG-játékok világába. Ennek az irányzatnak a követője az Ultima-sorozat egyik atyjaként ismert Warren Spector által készített Deus Ex (latin kifejezés, jelentése: „isten által") is. A játék a nem túl távoli jövőben játszódik. A 2052-es évre a Föld a mainál sokkal veszélyesebb és visszataszítóbb hellyé vált. A közbiztonság nulla, a drogok, járványok és a környezetszennyezés ellenben milliószámra szedi áldozatait. A világgazdaság összeomlófélben van, a népesség gyakorlatilag a nagyon gazdagok kis csoportjára és a nyomorban élők tömegeire oszlott szét. Mindezek tetejébe egy évszázadok óta bujkáló titokzatos szekta is most látta elérkezettnek az időt arra, hogy átvegye a hatalmat a világ fölött. Nincs azonban olyan komor jövőkép, amelyben ne lenne legalább egy tiszta szívű hős, aki felveszi a harcot a világot elárasztó mocsokkal szemben...

A nagy kalandban egy kibernetikusan szinte legyőzhetetlenné tett terrorista-elhárító ügynök szerepében járunk a végére a világ jövőjét fenyegető összeesküvésnek. Hősünk hamar megtanulja, hogy az árulások és hazugságok világában senkiben sem bízhat – viszont mindenkinek a bizalmába kell férkőznie, hiszen a titokzatos, ám nagy hatalmú szekta egyetlen szavára hadseregnyi ellenség szakad(hat) a nyakunkba. Nem tudhatjuk, ki van benne az összeesküvésben és ki a barátunk, így amikor úgy gondoljuk, hogy megoldottunk egy rejtélyt, rögtön két másik ugrik a helyére...

A játék egyesíti magában az Ultima-játékok bonyolult és izgalmas történetét az Unreal engine adta fantasztikus grafikai lehetőségekkel – de hogy mit hoznak ki a fejlesztők ezekből, arra még a jövő év elejéig várnunk kell...







REVENANT

EIDOS INTERACTIVE / CINEMATIX • AKCIÓ/RPG • 1999 ŐSZ

Valahol az Ultima 8 és a Diablo között áll stílusában a Cinematix régóta készülő dark fantasy RPG-je, a Revenant. Hősünk, Locke nagy harcos volt évszázadokkal ezelőtt, és most egy különlegesen erős élőholtként, Bosszúállóként támasztotta őt fel egy mágus, és elrabolt lányának kiszabadítását adta neki feladatul. Locke eleinte nem emlékszik semmire előző életéből, csak a kardforgatás művészetére, de később lassan visszatérnek emlékei – ezzel párhuzamosan kiderül, hogy az eleinte egyszerű emberrablásnak tűnő történet megoldásától valójában egy elfeledett civilizáció utolsó fennmaradt képviselőinek végső kiirtása, illetve életben maradása függ.

Három dimenziós poligon-karakterünkkel gyönyörűen megrajzolt helyszíneken kalandozhatunk – a képeket elnézve az eddig legszebb RPG-nek tartott Baldur's Gate egyre fakóbbnak tűnik... A Diablóból ismerős real-time harc (azaz eszement szörnyirtás) mellett negyven nem játékos karakterrel találkozhatunk, a velük való beszélgetések alapvető fontosságúak a játék kimenetele szempontjából.







HEROES III: ARMAGEDDON'S BLADE

3DO · HEROES III KIEGÉSZÍTŐ · 1999 ŐSZ

A sokak által az idei év eddigi legjobb játékának kikiáltott Heroes III sem maradhat kiegészítő CD nélkül! Ahogyan az eddigi Heroes-epizódok, az Armageddon's Blade is a Might and Magic szerepjáték-saga történetét követi: a hetedik rész cselekménye szerint Archibald király hajdan volt tanácsadói egy ősi varázstárgy, a Mennyei Üllő segítségével hihetetlen technikai fejlődést és egy futurisztikus új világot teremtenek. A hirtelen jött hatalom azonban elvakítja a bölcseket... Kibernetikusan megerősített és modern fegyverekkel ellátott szörnyek csapatai indulnak Forge városából a világ meghódítására. Az első állomás a sokat szenvedett Erathia...





A kiegészítőben hat új kampány kap helyet összesen 26 új küldetéssel. Néhány új lénytípust is kapunk, de elsősorban az ellenfeleink sorai között találhatunk vadonatúj (és valószínűtlenül erős) szörnyeket, összesen 14 fajtát. Mivel Catherine és Roland éppen az elf háború frontvonalában küzd, új vezetőre van szüksége Erathiának. Az új hős Gelu, Forestguard elit harcosainak félelf vezetője. Az egyetlen esély a technokrata Tanácsadók hordáinak megfékezésére a Mennyei Üllő elpusztítására alkalmas egyetlen varázstárgynak, a játék címét is adó Végzet Pengéjének felkutatása. Mivel reális esélyünk vajmi kevés van a szörnyek ellen, a háború során igazán csak időt kell nyernünk Gelu számára az ereklye megtalálására és felhasználására. A játék valójában Gelu halálos versenyfutásáról szól az idővel. Hogy sikerül-e neki megállítani az apokalipszist, az csak ősz végén derül ki...



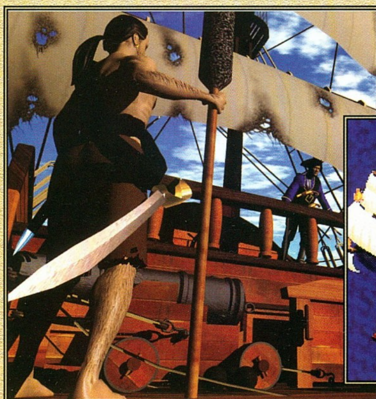
CUTTHROATS

EIDOS INTERACTIVE / HOTHOUSE CREATIONS · AKCIÓ/STRATÉGIA · 1999 ŐSZ

Annak ellenére, hogy Sid Meier Pirates! című zseniális programja a játéktörténelem legeredetibb és legnagyobb sikerű címei közé tartozik, meglepően kevés próbálkozás született a kalóz-szimulátor ötletének lemásolására, újrahasznosítására. A néhány tétova kísérlet is többnyire elég vérszegény lett (lásd Sea Legends, Buccaneer). Idén azonban feltámadni látszik a kalóz-romantika, a francia fejlesztésű Corsairs (bemutatóját lásd kissé hátrébb az újságban) után kora ősszel egy igazi óriás, az Eidos Interactive is kibontja a halálfejes lobogót.

A játék 1625-ben kezdődik, és egy teljes évszázadot ölet fel a Karib-tenger farkasainak történetéből. A játékos feladata, hogy kezdő kalózkapitányként először felfegyverezze hajóját és legénységét, majd a békés kereskedőkaravánokon rajtaütve, a part menti spanyol városokat fosztogatva tekintélyes vagyont harácsoljon össze magának.

A játék Karib-tengerén több, mint ezer hajó (mind potenciális célpont) vitorlázik fel-alá: kereskedők, kalózok, fejvadászok, hadihajók. A program – amellett, hogy az összes hajó útvonalait, cselekedeteit nyomon követi, irányítja – komplex közgazdasági szimulációt végez a különböző áruk (rum, dohány, gyapot, cukor stb. – összesen 13 félével árucikkel kereskedhetünk) árának, a kereslet-kínálat változásainak követésére. A térség négy nagyhatalma (Spanyolország, Franciaország, Anglia, Hollandia) között fennálló kusza diplomáciai viszonyok változásai nagy mértékben a játékos cselekedetein múlnak, így jobb figyelni arra, kit támadunk meg, mert előbb-utóbb minden kikötőben ágyútűzzel fogadnak majd...





A játék szinte mindenben az 1987-es klasszikus Pirates! újrafeldolgozása a mai igényeknek megfelelő kivitelezésben – ha sikerül a nagy előd hangulatát utolérni, egy nagyon jó játékot kapunk késő ősszel, a program megjelenésekor!



ASHERON'S CALL

MICROSOFT / TURBINE ENTERTAINMENT • ONLINE RPG • 1999 VÉGE

Az Ultima Online után igen nehéz lehet bármi újat mutatni az online szerepjátékok terén, de a Microsoft ennek ellenére megpróbálkozik a feladattal. A program egy Dereth nevű szigeten játszódik, ahol régebben a rejtélyes empyrean nevű faj élt, de mára már teljesen kihaltak, csak ősi katakombákat hagytak maguk után. A legendák szerint hatalmas gazdagság vár arra, aki megtalálja az itt elrejtett kincseket, de az itt élő szörnyetegek, valamint a többi kalandozó is veszélyt jelenthet ránk. Mint minden szerepjáték, az Asheron's Call is karaktergenerálással kezdődik. Mivel ez egy online játék, a készítőknek gondoskodnia kellett arról, hogy kellően változatos karaktereket tudjunk alkotni. Ez nem is maradt el, a három faj, és a több száz ruházat és arctípus variálásával 16 millió (!) különböző karakter készíthető. A szigeten való kalandozás közben páncélokat, fegyvereket és különféle ékszereket találhatunk, ezzel is tovább alakítva külsőnket annak érdekében, hogy egyetlen másik kalandozóra se hasonlítsunk. A játékrendszer képesség-alapú; ahogy haladunk előre, úgy tanulunk meg egyre újabb és újabb dolgokat. A bejárható terület óriási (500 négyzetmérföld), igen változatos tereptípusokkal: erdők, hegységek, mocsarak és természetesen a barlangok, amelyek nélkül egy fantasy RPG sem lehet az igazi. A játék érdekessége, hogy a tapasztalt játékosok hírnevük növelése érdekében új kalandozókat vehetnek magunk mellé, védelmet, okítást és felszerelést biztosítva nekik. A program grafikája is igen látványos, teljes mértékben kihasználja a 3D gyorsítókártyák képességeit.

WHEEL OF TIME

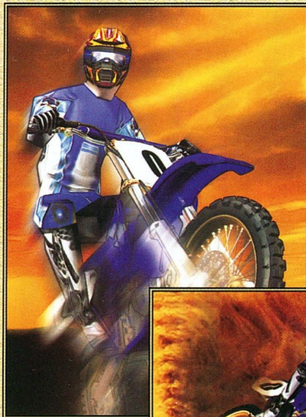
GT INTERACTIVE / LEGEND • RPG • 2000 ELEJE

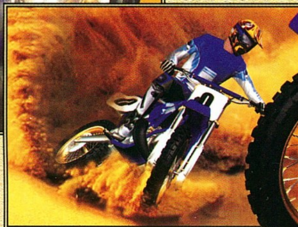
Jó másfél éve hallhattunk először a Wheel Of Time-ról, a Robert Jordan népszerű fantasy-regényein alapuló kalandjátékról. A program sorsa azóta elég hányattatott volt, mígnem a készítők az Unreal engine mellett döntöttek, és az Epic motorjának felhasználásával folytatták a fejlesztést. Az átállás egészen biztos jót tett a játék grafikájának, azonban a megjelenés idejét azóta folyamatosan csúsztatják. Jelenleg úgy tűnik, szeptemberben sikerül kiadni a játékot, ami first person megvalósításban ötvözi magában szinte az összes létező játékkategória sajátosságait (valahogy úgy, mint a Final Fantasy). A játékos által irányított varázsló saját várkastéllyal rendelkezik, azt meg kell védenie a rátámadóktól, elfoglalni ellenfelei kastélyait, és követni a szerteágazó történetet, amelynek középpontjában misztikus varázstárgyak el- és újra feltűnései, valamint tulajdonjog-viszonyaik többszörös önkényes átrendezése áll.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

ACCLAIM • MOTORSZIMULÁTOR • 1999 VÉGE

Örülhetnek a trial-motorsport szerelmesei, végre rájuk is gondolt valaki. Triálozni annyit tesz, hogy valamilyen kétkerekű eszközzel (lehet akár bicikli vagy motor) nem hagyományos módon kell végighaladni egy előre tervezett pályán, hanem mindenféle ugrálós, pattogós trükkel kell akadálytól akadályig haladnunk. Mindemellett vannak hagyományos akadályok is, mint pl. a félcső, amin föl-alá lehet különböző módokon ugrálni, vagy az egyszerű hepehupás salakpálya. Mindezeket nyújtja számunkra ez a játék, amely igencsak nagy fejtörést okozhat a konkurens motorsport programoknak, ha mással nem, a grafikájával. Azzal viszont nagyon! A képeket elnézve először azon szomorkodtunk, hogy miért nem adott ki a cég magából a játékból képeket. Kis idő elteltével rá kellett jönnünk, hogy a képek, amiket látunk, azok bizony a játék engine-jével készültek, nem rendereltek! A Supercross 2000 gyönyörű grafikájú játéknak tűnik, egészen biztos hogy olyanokat is le fog ültetni maga elé játszani, akiknek egyébként felfordul a gyomruk a motorozástól...







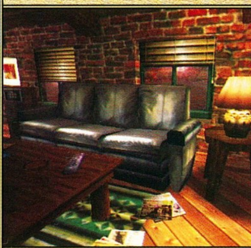
PREY

GT INTERACTIVE • FIRST PERSON SHOOTER • 1999 NOVEMBER

Nagyon régen hallhattunk utoljára a Preyről, amit még valamikor a Quake megjelenésekor kezdtek el fejleszteni. Azóta néha megjelent egy-egy új kép a játékból, ami valóban szemkápráztatóan nézett ki, de valójában senki nem gondolta komolyan, hogy az utolsó tisztavérű indián, Talon Brave kalandjait feldolgozó játék valaha is el fog készülni. Mindenkit meglepetésként ért, hogy ezek után a GT standján egy egészen meggyőzően működő verziót láthatott a közönség a programból, gyönyörű, mozgó színes fényekkel, megdöbbentően aprólékos grafikával és fantasztikusan jól megoldott, szinte tapinthatóan érzékelhető terekkel. Kérdésünkre a fejlesztők magabiztosan kijelentették, hogy novemberre a játék már egészen biztosan megjelenik és minden konkurensét le fogja söpörni a pályáról. Mivel az említett vetélytársak között olyan nevek vannak, mint a Quake 3: Arena, a Daikatana vagy a Half-Life: Opposing Force, bízzunk inkább az első ígéret teljesítésében, az utóbbit pedig írjuk a túlzott önbizalom számlájára. Persze lehet, hogy ők már tudnak valamit, amit mi még nem...





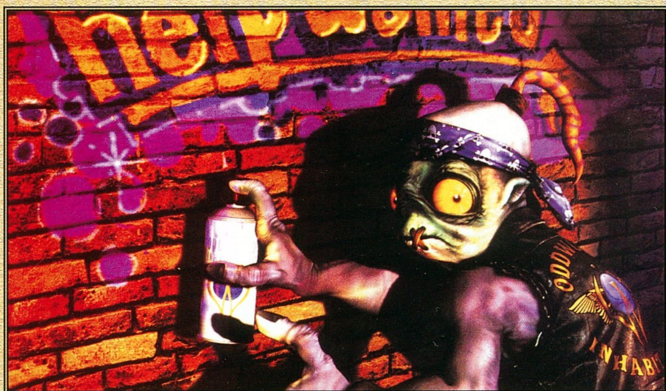




ÚJ ODDWORLD-JÁTÉKOK

GT INTERACTIVE / ODDWORLD INHABITANTS • AKCIÓ & REAL-TIME STRATÉGIA • 2000

Az Abe's Oddysee és az Exoddus egycsapásra feltámasztotta a platformjátékok PC-n halottnak hitt műfaját, és közel hárommillió eladott példányával az utóbbi évek legsikeresebb játékaivá váltak. Nem csoda hát, hogy két újabb programon dolgozik gőzerővel az Oddworld Inhabitants. A játékok még nagyon-nagyon kezdeti stádiumban vannak, így kevés konkrétumot lehet tudni róluk: az ötrészesre tervezett széria következő epizódjában a népszerű főhős, Abe helyét egy újabb szimpatikus gülüszemű lény, Munch veszi át (ennek megfelelően a játék címe Much's Oddysee). A másik játék a sorozattól teljesen független; a Hand Of Odd egy real-time stratégia lesz, amelyben a már jól ismert Modokon és Glukkon népek csapnak össze az Oddworld feletti uralomért...



ORCS: REVENGE OF THE ANCIENTS

SIERRA STUDIOS / BERKELEY SYSTEMS INC. • RPG / STRATÉGIA • 1999 TÉL

A szerepjátékok szép lassan felélednek Csipkerózsika-álmukból. Minden RPG alapművéből, a Gyűrűk Urából már rengeteg játék készült, a Sierra újdonsága azonban egy kicsit más, mint a többi, hiszen az Orcs: Revenge Of The Ancientsben nem szőröslábú félszerzeteket irányíthatunk, hanem a Warcraftot idéző módon valódi ork harcosokat, akiket maga Sauron bízott meg a rend fenntartásával a birodalomban! Négy orkot választhatunk ki a „mezei" példányokból, hogy igazi gyilkológépekké képezzük ki őket. Minden ork saját személyiséggel rendelkezik, nekünk kell kitalálnunk, hogy melyikükhöz milyen támadó mozdulat illik, hiszen a játék központi részét foglalja el a harc. Az ütközet valós idejű három dimenziós csatatéren zajlik. Minden csata előtt fegyvert és páncélt adhatunk harcosainknak, sőt, különféle harci mozdulatokat is ajánlhatunk nekik. Természetesen a játék nemcsak harcból áll, a készítők J.R.R. Tolkien nevéhez méltó sztorit ígérnek...



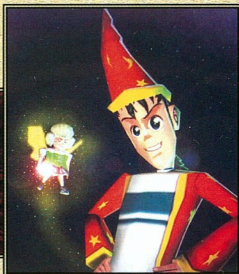
SIMON THE SORCERER 3D

HASBRO INTERACTIVE / ADVENTURESOFT / HEADFIRST PRODUCTIONS • KALAND • 1999 VÉGE

Úgy tűnik, hogy a kalandjátékok – szerencsére – mégsem tűnnek el véglegesen a süllyesztőben, hanem a 3D előretörésével átalakulnak. Az 1993-ban debütált – eddig két részt számláló – sorozat népszerűségére mi sem jellemző jobban, mint az, hogy az eddig két epizódból több, mint félmillió példányt adtak el világszerte. A harmadik rész minden tekintetben méltó folytatása a korábbi kalandoknak, a grafikai pedig óriási változáson ment keresztül: korunk divatját követve minden a 3D jegyében zajlik. A Simon The Sorcerer vonzerejét a készítők azzal szeretnék növelni, hogy a program sztorijában több elágazás is van, sőt, nemcsak egyféle módon lehet végigjátszani!







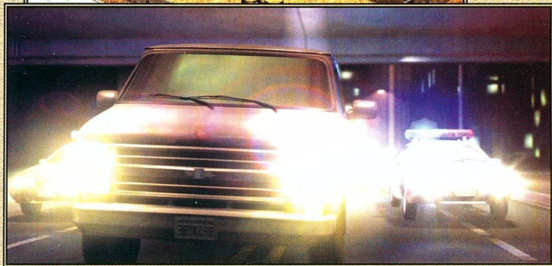
HEIST

INTERPLAY · STRATÉGIA · 1999 ŐSZ

A Heist első pillantásra a Fallout folytatásának tűnhet (nyilván a két játék azonos grafikus engine miatt is), valójában azonban egész másról van szó. A Gangsters-stílusú játékban egy bűnbandát irányítunk. Feladatunk igazi nehézfiúkhoz méltó: benzinkutakat, bankokat kell kirabolnunk anélkül, hogy a rendőrség, vagy később az FBI lecsapna ránk. Persze ha már késő, akkor vagy a jó helyre juttatott kenőpénz, illetve végső esetben a fegyverek beszélnek...



A Gangstershez hasonlóan a város itt is rendkívül gondosan kidolgozott a lakosság intelligensen reagál tevékenységeinkre: egy idő után megtanulnak félni tőlünk, és jó esetben, mint híres törvényen kívülire néznek fel ránk, rosszabb esetben a rendőrséghez fordulnak, akik egyre nagyobb erővel támadnak gengszterbandánkra. Persze a védekezéshez vagy az ellentámadáshoz nekünk is megvannak a megfelelő játékszereink: ahogy vagyonkánk egyre növekszik, egyre erősebb puskákat, automata fegyvereket vásárolhatunk. Ha a készítők nem esnek az Eidos hibájába és nem bonyolítják agyon a játékmenetet, akkor végre tényleg megvalósulhat az önjelölt gengszterbanda-vezérek álma, hogy a város hercegeivé váljanak.





JANE'S USAF

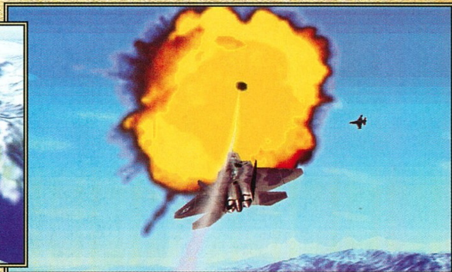
ELECTRONIC ARTS / JANE'S COMBAT SIMULATIONS · ONLINE REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR · 1999 ŐSZ

Ahogyan a sportprogramoknál az EA Sports vagy a real-time stratégiáknál a Westwood és a Bullfrog, úgy a harci repülőszimulátorok között is az Electronic Arts egyik al-cége, a Jane's Combat Simulations a stílus koronázatlan királya. Most, hogy az internetes játékok piaca robbanásszerűen nőni látszik, a Jane's elérkezettnek látta az időt, hogy az online piacra is betegye a lábát egy Jane's World War névre keresztelt „világgal", ami egy battle.net-szerű hatalmas online játszótér, kizárólag repülő-szimulátorok számára. A Jane's World War egy-egy harci zónájában 120 játékos repkedhet egyszerre a légtérben különféle csapat-játékok keretében kötelékekbe rendeződve.



Az első program, ami a Jane's World Warhoz kapcsolódik, az USAF, amely az amerikai légierő hét gépét ajánlja fel a játékosoknak: a szimulátorok körében manapság nagyon népszerű F-16-os Falcont, az A-10-es „varacskos disznót", az F-117-es Lopakodót, a Vietnamban bevetett F-4E-t és F-105-öst, a Jane's legutóbbi játékának főszereplőjét, az F15-öst, és a még hadrendbe sem állított F-22-est. A modellezett gépek széles skálájának megfelelően játszhatunk történelmi tényeken alapuló bevetéseket. Vietnamban, napjainkban játszódó akciókat a Sivatagi Viharban és a Grand Canyon felett, valamint egy fiktív európai háborúba is beleszólhatunk.





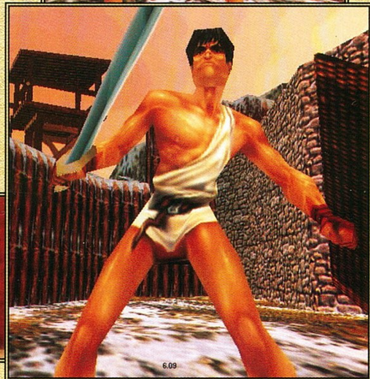
ARENA AD

3DO • 3D AKCIÓ • 1999 VÉGE

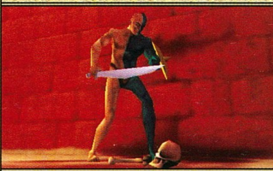
Talán a Rainbow Six által divatba hozott új játékkategória, a kommandós-szimulátorok adták az ötletet a Carmageddon fejlesztőinek új programjához, ami nem más, mint egy ókori környezetű gladiátor-szimulátor. Krisztus után 97-ben játszódik a történet, amikor hősünk rómaiak fogságába esik, de – mivel elég életképesnek és erősnek tűnik – kap egy utolsó esélyt a rabszolga-munka elkerülésére: gladiátornak képezik ki, és nap,mint nap kegyetlen élethalálharcot kell vívnia sorstársaival a római nép szórakoztatására. Ebben a világban tényleg csak a legerősebbek maradnak életben...

A hagyományos verekedős játékokkal ellentétben az Arena AD-ben karakterünk minden egyes küzdelem után fejlődik, tulajdonságai változnak. Ahogy hősünk egyre híresebb gladiátorrá válik, gazdánk érdemesnek lát pénzt fektetni karunk erejébe, és egyre jobb fegyverekkel és páncélzattal látja el harcosát. Húsz arénában kell a bajnoki címet megszereznünk, míg eljutunk küzdelmeink végső helyszínére, a római Colosseumba. Ha itt is legyőzzük minden ellenfelünket, a hagyományoknak megfelelően a díjból megvásárolhatjuk saját szabadságunkat gazdánktól... A harcok a környezetnek megfelelően igen brutálisak, repkednek a levágott végtagok, patakokban folyik a vér. Multiplayer módban egyszerre akár nyolcan is küzdhetünk a megoldásaiban leginkább a Die By The Swordra emlékeztető játékban, amelynek mottója akár a római gladiátorok híres mondása is lehetne: „Ave Caesar, a halálba menők üdvözölnek!"





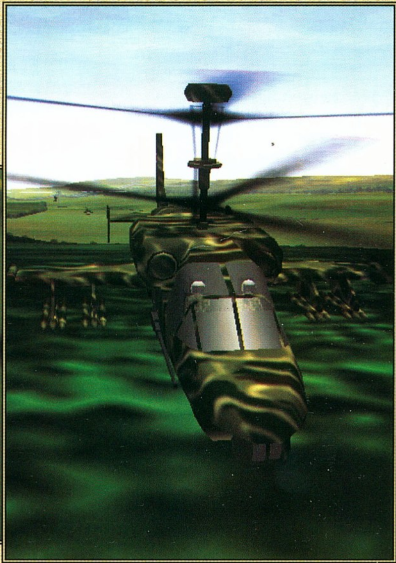


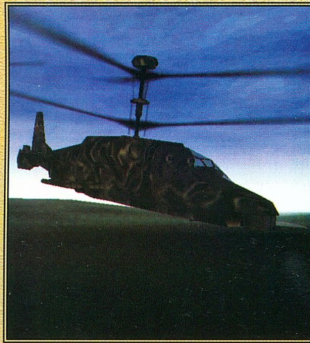


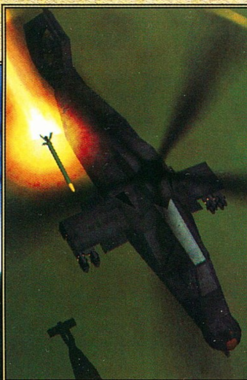
COMANCHE HOKUM

EMPIRE INTERACTIVE • HELIKOPTER-SZIMULÁTOR • 2000 VÉGE

Az Apache Havoc sikerén felbuzdulva az Empire újabb „páros" helikopterszimulátorral áll a nagyérdemű elé. Ameriaki oldalon a Comanche, míg az oroszokkal a nem annyira híres, de szintén szupermodern Hokum harci helikopterek pilótájaként vetik be a játékost a küzdelembe. A grafika és az élethűség közti egyensúlyt a fejlesztőknek egyszer már sikerült szinte ideális módon meghatározniuk, most ezzel már nem lesz gond, de az ígéretek szerint most a szimulátoroknál létfontosságú mindkét tényezőt sikerül még magasabb szintre emelniük. Az Apache Havoc idején komolyan megremegett a Longbow 2 addig megingathatatlannak hitt trónja, lehet, hogy most le is fog dőlni...?









FINAL FANTASY VIII

ELECTRONIC ARTS/SQUARESOFT • MANGA RPG • 1999 VÉGE

Szinte az egész világon lehetett hallani a PC-tulajdonos RPG-rajongók sóhaját, amikor a sok pletyka után az E3-on végre hivatalosan is bejelentették: lesz Final Fantasy VIII PC-re! Azért volt ez eddig meg nem erősített hír, mert az Eidos nem nagyon bocsátott ki adatokat a hetedik rész PC-s verziójának eladási statisztikáiról. A Final Fantasy VII-hez hasonlóan a nyolcadik epizód is PSX-en jelent meg először – egyelőre csak japánul –, s minden előzetes várakozást megdöntve egy hét alatt két és fél millió (!) példányt adtak el belőle. Ez még akkor is óriási szám, ha mindenki valami hasonlóra számított a Final Fantasy VII példáját követve. Érdekesség, hogy a Squaresoft kiadót váltott, a Final Fantasy VIII-at az Eidos helyett az egyre jobban terjeszkedő Electronic Arts dobja piacra.

Csakúgy, mint a hetedik részben, a Final Fantasy VIII központjában is az igen látványos grafika áll. A PSX-verziót sokan minden idők legszebb PlayStation-játékának nevezték, s bár PC-n kissé máshoz vagyunk szokva, biztos, hogy nem fogunk csalódni. Mint minden japán RPG-ben, a FF8-ban is a történet dominál. A program főhőse Squall Leonheart, aki a világ leghíresebb katonai iskolájának, a Gardennek a tanulója. Egy küldetésre indul társaival, amelyről kiderül, hogy nem az, aminek látszik, s hősünk kis idő múlva azt veszi észre, hogy egymással szemben álló politikai ellenfelek közé keveredett...

A Final Fantasy-játékok rajongói megszokhatták, hogy a készítők minden részben „csavarnak" egyet a szerepjáték-rendszeren, a hetedik epizódban ez az újítás a Matériák használata volt. A nyolcadik részben az újdonság a Guardian Force-rendszer (röviden GF), amelynek segítségével a megidézhető szörnyek a karakterekhez kapcsolhatók, és ők látják el hőseinket varázslatokkal, valamint speciális képességekkel. Minden GF más és más képességekkel ruházza fel hősünket. Ha egy varázslatot vagy tulajdonságot sokszor használ a karakter, akkor már GF nélkül is tudni fogja. Csakúgy, mint a régi Final Fantasy-játékokban, teljes egészében mi határozhatjuk meg, hogy milyen irányba fejlődjön karakterünk, ráadásul a rengeteg variáció miatt szinte végtelen számú lehetőség áll előttünk.

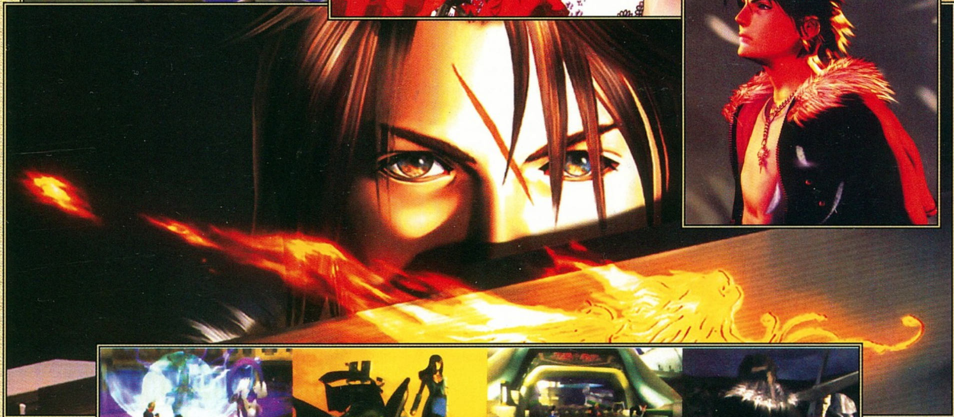
Akik a klasszikus RPG-ken nevelkednek, azok számára kicsit furcsának tűnhet az, hogy a Final Fantasy VIII-ban nincsenek páncélok, sőt, minden karakter csak egyetlen egy fegyverrel rendelkezik, azt fejlesztheti tovább a játék folyamán, különféle – nagyon ritka – tárgyak felhasználásával. A Final Fantasy VIII-ban is lesznek beépített minijátékok, de ezek közül is van egy különleges. A programban ugyanis helyet kapott egy gyűjtögetős kártyajáték is. A világ rengeteg lakója gyűjti ezeket a kártyákat, velük cserélhetünk lapokat, vagy akár tétben is játszhatunk velük.

A különféle PSX-játékokkal foglalkozó magazinok és internetes oldalak szinte egyöntetűen a maximális pontszámra értékelték a programot, nem vitás, hogy a PC-s verzió is ugyanekkora sikereket tudhat majd magáénak, amikor végre valahára megjelenik.











PLANESCAPE TORMENT

INTERPLAY/BLACK ISLE STUDIOS • RPG • 1999 AUGUSZTUS

Amíg a szerepjátékok rajongói valószínűleg még mindig a Kardparton, minden idők egyik – méltán – legsikeresebb szerepjátékának, a Baldur's Gate-nek a világában bolyongnak, a játék készítői, a Black Isle Studios máris következő RPG-jén dolgozik.

Bár a Planescape Torment motorja a Baldurból már megismert Bioware Infinity Engine, nem a Forgotten Realms világában, hanem Planscape-en játszódik, amely sokkal sötétebb és baljósabb hangulatú. Az kiállításon látott részletek is arról tanúskodnak, hogy az Interplay legújabb RPG-je sokkal inkább dark fantasy stílusú, mint a Baldur's Gate: szinte mindenhol rothadó testű zombikkal, csontvázakkal, démoni kreatúrákkal találkozhatunk. A történetben egy halhatatlan karaktert alakítunk, aki amnéziában szenved: ki kell derítenie múltját, és azt, hogy ki is ő valójában. Valahányszor főszereplőnk meghal, egy furcsa helyen éled fel újra és újra – és nem emlékszik semmire halálának körülményeiből. Feladatunk természetesen az, hogy kiderítsük ki vagy mi öl meg minket állandóan.









ARMY MEN III

3DO • AKCIÓ/STRATÉGIA • 1999 ŐSZ

Folytatódik a játékkatonák háborúja! A vicces, de a maga módján mégis véresen komoly akció/stratégiai játék harmadik részében a Barnák kapitánya, Plastro félelmetes idegen hordákat vet be a konfliktusba a világ (vagyis az egész lakás) meghódítása érdekében. A Zöldek vezérkara azonban nem esik kétségbe, Sarge a hős űrgárdistákat hívja segítségül. A műanyag háború az előző részekhez képest új helyszínekre is kiterjed: a fürdőszoba csempéjéről először a behavazott utcára vezet a hadjárat, majd a Barnák főhadiszállásának megsemmisítése után az idegenek űrhajójának, majd szülőbolygójuknak meghódítása következik. Új fegyverek is segítségünkre lesznek a válság kezelésében: használhatunk hangtompítós puskát, új típusú gránátokat, nehézfegyvereket, sőt, az igazán brutális lelkületűek azt is kipróbálhatják, milyen hatással van a napalm a műanyag katonák testi épségére... A kellemesen alacsony hardverigényű (a minimum egy P90, de az ajánlott is csak P133!) játék ősszel kerül a boltokba.





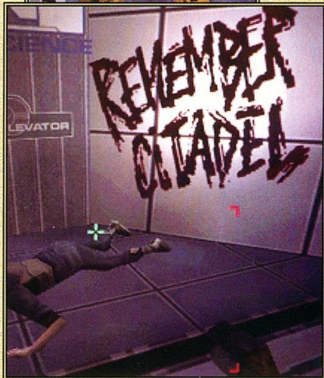


SYSTEM SHOCK 2

ELECTRONIC ARTS /LOOKINGLASS · AKCIÓ/RPG · 1999 ŐSZ

Az öt éve megjelent a System Shock nevéhez méltó módon sokkolta a PC-s játékosok társadalmát. Az Ultima Underworld mellett ez volt az első olyan játék, amely sikeresen ötvözte az akkoriban kialakuló first person shooter műfaj látványvilágát és akciódús játékmenetét a klasszikus RPG-k sztori-orientáltságával és komplexitásával. A Looking Glassnál keményen dolgoznak azon, hogy a hamarosan megjelenő folytatás (aminek műfaját nemes egyszerűséggel first person sci-fi horror techno akció szerepjátéknak definiálják) is olyan sikeres legyen, mint a forradalmian új első rész volt annak idején. Az első részben a játékosnak sikerült megmenteni az emberiséget SHODAN, az elszabadult mesterséges intelligencia ármánykodásaitól. A Citadel állomáson történtek erős befolyással voltak a történelemre: kalandunk csupán bevezetőként szolgált egy hatalmas lázadáshoz, ami elsöpörte a Földet uraló TriOptimum céget, egy UNN nevű félkatonai szervezetnek adva át a kormányzást. A System Shock 2 története 35 évvel a hatalomváltás után kezdődik, amikor egy tudós kifejleszt egy fénysebesség átlépésére alkalmas szerkezetet, és a UNN engedélyt ad az évtizedek óta csak vegetáló TriOptimumnak két prototípus-űrhajó elkészítésére. A Von Braun névre keresztelt felderítő hajó és az első fénysebességet túllépni képes nehéz harci űrcirkáló, a Rickenbacker hamarosan el is indul első útjára a Canopus 5 rendszerbe. Az évtizedek óta rejtőzködő SHODAN ekkor elérkezettnek látja az időt a közbelépésre, és átveszi az irányítást a hajók számítógépes rendszerei felett. A Von Braun felfedezői a hibernált álomból emlékeiktől megfosztott, kibernetikus implantokkal felszerelt, félig gép, félig ember szuperkatonákként ébrednek fel...





Itt kapcsolódik be a játékos a történetbe, akinek célja (az életben maradáson kívül) a két „halálhajót" felfedezve a gonosz SHODAN újbóli legyőzése és végső elpusztítása. Ennek érdekében a fegyveres harcon kívül pszionikus energiáinkat is ki kell használnunk, és Neuromancer-szerűen a számítógépes rendszert is fel kell törni, hogy „hazai pályán" nézzünk szembe a megtébolyodott mesterséges intelligenciával. A Thief engine-jét használó játék érdekessége a négyfős multiplayer játék, amely ötvözi a kooperatív Quake-meccsek hangulatát a többszemélyes Baldur's Gate partikéival.



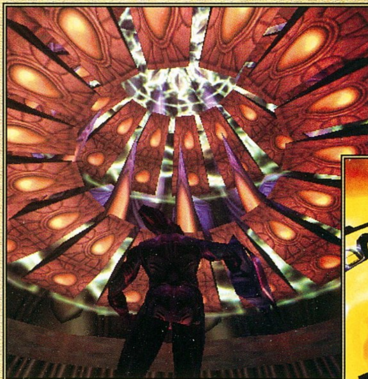


MDK 2

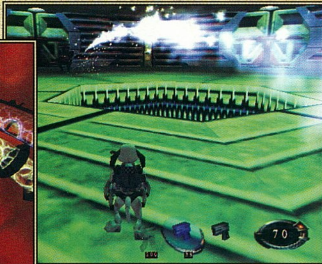
INTERPLAY/SHINY ENTERTAINMENT · 3D AKCIÓ · 2000 ELEJE

A Murder-Death-Kill, azaz Gyilkosság-Halál-Ölés rövidítéséből származó igen jellemző című MDK 1996-ban hatalmas sikert aratott. Ez volt az első olyan játék, amely komolyabban kihasználta a Direct3D lehetőségeit. Most, három évvel később kuglifejű hősünk, Kurt Hectic visszatér, hogy ismét szembeszálljon a bolygóját támadó gonosz idegenekkel. A tömérdek pályán keresztül Kurt a különféle mutánsok ellen Maxon, apró termetű robotkutyáján, a megfelelő pillanatban előlibbenő ejtőernyőjén és lézerpisztolyán kívül, egyedül a mi ügyességünkre számíthat.

Akit a kissé egyszerű történet visszariasztana, az ne aggódjon, a non-stop akció és a tömérdek 3D-s effekt alaposan kárpótol érte! Bár az idegenek néha úgy néznek ki, mintha a Támad a Mars című filmből szalasztották volna őket, igencsak meg fogunk izzadni, mire kiirtjuk mindegyiket. Természetesen a grafikus engine-t teljesen újraírták: a játék szinte tobzódni fog a rengeteg 3D-s fényeffektben.





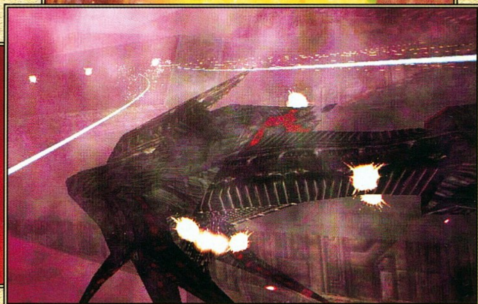


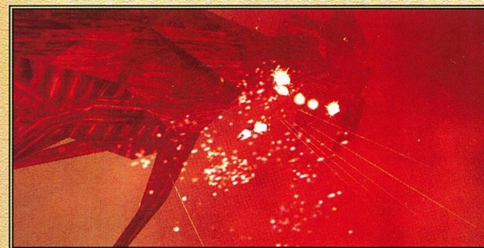
FREESPACE 2

INTERPLAY · ŰRHAJÓ SZIMULÁTOR · 1999 VÉGE

Az alig egy éve megjelent Descent: Freespace nagy meglepetést okozott a Wing Commander- és az X Wing-sorozat rajongói között: az űrhajós akció/szimulátor kategóriában sikerült nemhogy utolérnie, de jócskán lehagynia is illusztris elődjeit! A grafika sebessége, az űrhajók modellezése és a 3D-s effeketek területén óriásit alkottak a Parallax csapatának tagjai. A készülő Descent 3 mellett természetesen a Freespace folytatása sem maradhatott el. A második rész 2636-ban játszódik, 32 évvel az első részben dúló Nagy Háború után. Az emberiségnek ismét szembe kell szállni a Shivanok erőivel, és persze csak mi győzelmeskedhetünk. A sablonos kerettörténetet finoman kidolgozott játékmenetet takar: pilótatársainknak a legváltozatosabb parancsokat adhatjuk, és az idegen űrhajók mellett gépünk fedélzeti számítógépét a különféle nebula-viharok villámai is tönkretehetik – ilyenkor abszolút manuális irányításra van szükség. A képek önmagukért beszélnek, és ha a játékmenetre vonatkozó ígéreteknek is hihetünk, az X-Wing-sorozat legújabb tagjának, az Alliance-nek ismét komoly konkurenciával kell szembenéznie. Vajon kivel lesz az Erő?







MESSIAH

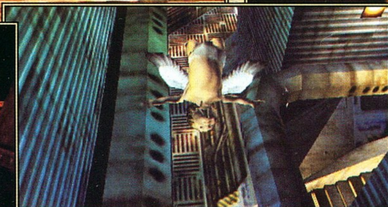
INTERPLAY · 3D AKCIÓ · 1999 VÉGE

Az apró angyalka a játékvilágban alighanem az utóbbi idők legjobban várt Messiása. Az Interplay a szeptemberi ECTS-en kezdte el reklámozni: hittérítőnek öltözött reklámemberek óbégatták eljövetelét – valamikor novemberre prognosztizálva. A jelzett dátumból nem lett semmi, és az E3-on sem hirdették olyan nagy elánnal a programot, mint tavaly Londonban... A játék még annak ellenére sincs kész, hogy engine-jével már baseball-játékot is készített az Interplay! Aki még nem hallott volna a játékról: egy angyal szerepében kell a rosszfiúkat irtani. Mivel a hasonló stílusú Reqiuemmel ellentétben itt nem egy szárnyas Duke Nukemet, hanem aprócska gyermeket irányítunk, aki fizikai erejével nem igazán tudna érvényesülni, ezért angyalkánk mások bőrébe bújva veszi át a hatalmat testük felett. Ennek köszönhetően nemcsak egy karaktert irányítunk, hanem közel negyvenet. Grafikailag minden mást messze felülmúl a játék, és ha a játékmenet is kellően élvezetes lesz, Lara Croft tényleg nyugdíjba mehet...









ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

PANDORA'S BOX

MICROSOFT • LOGIKAI • 1999 SZEPTEMBER

Valószínűleg kevesen tudják, hogy kicsoda Alexej Pajitnov. Az úriember valójában minden idők egyik legeredetibb és legsikeresebb játékának, a Tetrisnek az „atyja". Új játéka, a Pandora's Box nem más, mint tíz vizuális jellegű gondolkodtató játék egy csomagban. A program azonban nemcsak logikai játékok gyűjteménye, hanem kerettörténete is van: a játékos a világban utazgatva szeretné összerakni Pandora szelencéjét. A szelence darabjaihoz úgy tud hozzájutni, hogy különféle logikai feladatokat old meg – a játék mechanizmusa így a 7th Guestre emlékeztet. Reméljük, hogy összerakás után nem fogja hősünk ismét kinyitni a szelencét, hogy ezzel újabb bonyodalmakat szabadítson rá a világra...

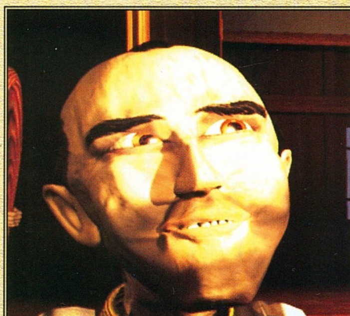






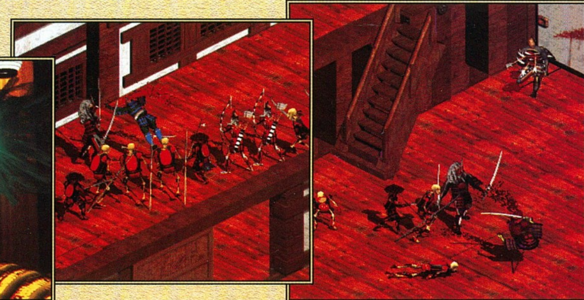
THRONE OF DARKNESS

ACCLAIM • AKCIÓ/RPG • 1999 NYÁR



Még meg sem jelent a Diablo II, máris készülődik egy annak babérjaira pályázó alkotás az Acclaim boszorkánykonyhájából. A Throne Of Darkness a szamurájok világába kalauzol el bennünket a felkelő nap országában, némi demonológiával fűszerezve. Egy hatalmas japán hadúr bőrébe bújva hét elit szamurájt irányíthatunk a játékban, akinek a bőrébe bújva kell megmérkőznünk a Sötét Hadúrral, és élőhalott csatlósaiból álló seregével. Ez eddig meglehetősen sablonosnak tűnik, de rögtön megváltozik a véleményünk, ha vetünk egy pillantást a játék többjátékos lehetőségeire is: ha többen játszunk egymás ellen, a kezdeti feladat ugyanaz (le kell győznünk a Sötét Hadurat), ám amint ezt teljesítettük, mi vesszük fel a legyőzött szerepét, azaz onnantól fogva mi leszünk a Sötét Hadúr, és feladatunk, hogy megvédjük „áldásos" pozíciónkat. A játékban egyszerre akár négy szamurájt is irányíthatunk (a hétből), és természetesen mindegyikőjük különböző képességekkel, fegyverismerettel, és személyiségekkel bír. Az engine a már ismerős izometrikus 3D nézeten alapszik, amelyet már megszokhattunk a Diablóból.





A kiállítás legjei (szigorúan szubjektív alapon)

A legmeggyőzőbb előzetes: Final Fantasy VIII • A legjobb kipróbált játék: Quake 3: Arena • A legszebb hostess lányok: Eidos Interactive
A legnagyvonalúbb ajándék-osztogató: 3dfx Interactive • Ami a legjobban hiányzott: A SirTech a Wizardry 8-cal
A legeredetibb játék: Sheep • A legnagyobb csalódás: Sega Dreamcast

LUCASARTS – EGY MÁSIK VILÁG

A LucasArts amellett, hogy a PC-s világ egyik legmagasabb színvonalat produkáló fejlesztőcége (elég, ha csak az X-Wingre, a Monkey Islanrde vagy a Jedi Knightra gondolunk), egyben a legkülöncebb is. Az E3-on sem hazudtolták meg önmagukat, a csillogó-villogó show-t produkáló cégek mellett szinte arisztokratikus magányba húzódva találhatta meg őket a látogató egy apró, emeleti tárgyalóteremben. A kíváncsiskodók többségének a zárt ajtóknál véget is ért a LucasArts-látogatás, a biztonsági őrök csak a hetekkel előre leegyeztetett találkozóra igyekvő újságírókat és üzletembereket engedték be, a fényképezés és a filmezés természetesen szigorúan tilos volt. A magyar újságok képviselői közül egyedüliként sikerült bejutnunk a színfalak mögé...

A legnagyobb attrakció természetesen az E3 ideje alatt tetőző Star Wars-lázat meglovagló két Episode I-játék, a Phantom Menace és a Racer volt. Előző számunk Fókusz rovatában már mindent leírtunk a két játékról, amit érdemes tudni róluk, az élőben tapasztaltak is igen meggyőzőek voltak. A Phantom Menace leginkább egy külső nézetes Jedi Knightra hasonlított, elképesztően változatos helyszínekkel, meglepően sok beszélgetős résszel és egyéb kalandjáték-elemmel. A játék készítői elmondták, hogy a játék kaland-részének tervezésekor a Grim Fandango, míg az akció-rész készítésekor a Jedi Knight volt a mérce... A Racer egy Wipeout-szerű száguldozós játék, borzasztóan nehéz pályákkal (harmadik próbálkozásra sem sikerült végigmenni az első tatooine-i pályán bukás nélkül...), s eddig soha nem tapasztalt sebességélménnyel. A Lucas Learning Star Wars-alapú gyerekeknek szánt oktató és szórakoztató CD-i mellett még egy Episode I-hez kapcsolódó terméket láthattunk, ez a Behind The Magic Episode I-es kiadása, az Insider's Guide volt, a film teljes, képekkel illusztrált forgatókönyvével, több száz exkluzív, színfalak mögötti fényképpel, és tonnányi olyan információval, ami még a legtájékozottabb rajongónak is tud újat mondani.

Az Indiana Jones And The Infernal Machine-t már a tavalyi E3-on is bemutatták, ám az azóta robbanásszerűen fejlődő 3D-technika követése érdekében teljesen újra kellett írni a programot. A sztori Bábel tornyának romjaihoz vezet el, ahonnan egy dimenziókapu nyílik egy Aetherium nevű párhuzamos dimenzióba. A kaput nyitó ördögi szerkezet (innen a program címe) működtetéséhez számos alkatrészt kell megszerezni, ezekért folyik a halálos versenyfutás Indy és a nácik bukása után (1947-ben járunk) az ellenség szerepét betöltő KGB-ügynökök között.

A szintén régóta várt Force Commandernek egy, már majdnem végleges verzióját lehetett kipróbálni. A játék egyfelől fantasztikusan jól néz ki (a Rogue Squadronban használt 3D-s technikákat vették át), másrészt egészen egyedülálló élményt nyújtott egy AT-AT lépegető fedélzetéről irányítani a rohamosztagosokat a Hoth jégmezején... A történet a teljes második Star Wars-trilógia történetét végigköveti, szerepel benne a droidok keresése a Csillagok háborújából, a hoth-i invázió a Birodalom visszavágból és az endori erdőkben zajlott csata a Jedi visszatérből.

A végére hagytuk a legnagyobb szenzációt: a LucasArts zártkörű sajtótájékoztatón jelentette be, hogy elkezdték fejleszteni a Dark Forces harmadik részét, a Jedi Knight folytatását, Obi-Wan címmel. A program a nevéhez hűen Obi-Wan Kenobi életén kalauzolja végig a játékost a kezdetektől, Qui-Gon Jinn tanításától és az első trilógia eseményeitől a Darth Vaderré vált Anakin Skywalker elleni párbajig a Halálcsillagon.



Might and Magic VII

For Blood and Honor

A hetedik te magad légy!

▼ 3DO / New World Computing

Úgy tűnik, végre tényleg visszatérnek a szerepjátékok a számítógépekre. Jon Van Caneghem és csapata ismét egy új RPG-vel örvendeztette meg a rajongókat, a híressé vált Might and Magic-sorozat hetedik részével. Mivel a hatodik rész nem is olyan régen – kb. egy évvel ezelőtt – jelent meg, jogos a kérdés, hogy mi miatt készült el a Might and Magic VII ilyen hamar. Hiszen, ha a nagy szerepjáték-sorozatokat nézzük, tavaly még az volt a kérdés, hogy a három eposz közül melyiknek jelenik meg előbb a következő része (Might and Magic VI, Wizardry VIII, Ultima Ascension). Azóta már egy év eltelt, s a Might and Magic-ből már a következő epizód is itt van, a Wizardry- és az Ultima-sorozat tagjai pedig még mindig váratnak magukra, arról nem is beszélve, hogy egyikük körül sincs minden rendben. De hagyjuk is őket, mert most nem velük kell foglalkoznunk, hanem a Might and Magic hetedik részével.



sakúgy, mint a legtöbb játéksorozatnak, a Might and Magicnek is a nyolcvanas években – a számítógépes játékok – hőskorszakában kezdődött a története. Jon Van Caneghem egy olyan játékot próbált megalkotni, amely hasonlóan a kor sikeres sorozataihoz, összetett és hosszú játékmenetet ígér, de nem annyira a „hardcore" rajongóknak jelent csak élvezetet, mint a méltán híres Ultima- és Wizardry-szériák. A Might and Magic első része 1986-ban jelent meg, és azóta kisebb-nagyobb megszakításokkal folyamatosan érkeztek az újabb epizódok, mígnem elértünk 1999-ig, amikor megjelent a sorozat hetedik – remélhetőleg nem utolsó – része. A fejlesztési idő rövidségén is látható, hogy igazán egetverő újításokat nem várhatunk a játéktól, hiszen manapság nem ritka az sem, ha három-négy éven át készül egy program. A Might and Magic hatodik részének kiadása után a fejlesztők rájöttek, hogy van még kereslet a „klasszikus" stílusú szerepjátékok iránt, hiszen a program annak ellenére hatalmas siker lett, hogy a nyugati sajtó szinte egy emberként lehúzta. Kíváncsian várjuk, hogy a majdnem ugyanolyan hetedik részről vajon mi lesz a véleményük...

Némi történelemlecke

Csakúgy, mint azt régebben megszokhattuk, a Might and Magic-játékok sztorija szorosan kapcsolódik egymáshoz. Ez a hetedik résznél sincsen másképpen, a történet egyenes folytatása a Heroes of Might and Magic III-nak, illetve azon belül is a titkos kampánynak, amely lényegében a Heroes epilógusaként is felfogható (egyben a MM7 szolgáltatja az Heroes III küldetéslemezének, az Armageddon's Blade-nek az előzményeit). Mint közismert, Catherine királynő sikeres háborút vívott Erathia földjén, legyőzte a gonosz nekromantákat és az általuk élőhalottként feltámasztott apját is. A béke azonban még nem köszöntött be a birodalomban, hiszen a háborúnak köszönhetően újrarajzolódtak a térképen a határok, és mindenki igyekszik minél nagyobb területet a magáénak tudni. Harmondale kicsiny országa a függetlenségéért küzd, mivel mindkét szomszédja, az emberek által lakott Erathia és az elfek birodalma, Avlee is szeretné magának megszerezni. A Heroes III titkos kampányában ennek a „felszabadító" háborúnak néhány epizódját ismerhettük meg, valamint az, hogy Harmondale-nek sikerült saját fővárost építenie. Harmondale ura Lord Markham, aki egy játék segítségével szeretné eldönteni, ki legyen a terület birtokosa és vezetője. Itt kapcsolódunk be a játékba, az Emerald Island partján, ami már Harmondale része. Lord Markhamtől megtudjuk, hogy mit is kell tennünk annak érdekében, hogy miénk legyen a terület. A szükséges tárgyak a szigeten elszórva találhatók, de ez a feladat – aminek eredményeképpen egy kastéllyal is gazdagabbak leszünk – természetesen csak bevezetőként szolgál a későbbi nagy kalandokhoz. Az hamar kiderül kalandozásaink közben, hogy a Catherine kiránynő által elért béke még nem az igazi. Az apja szelleménél jóval gonoszabb teremtmény jelent meg a környéken, aki a Heroes of Might and Magic II veterán játékosainak már ismerős lehet... Sőt, a legyőzött nekromanták újból szervezkedni kezdenek, és gonosz terveket szövögetnek, amelyek központi célja természeten Harmondale. Miközben a kastélyunkat és a területet védjük a betolakodóktól, szép lassan megismerke-

dünk szomszédainkkal, az emberekkel, az elfekkel és a törpékkel is, akik segítségünket kérik a nekromanták, sőt egymás ellen is. Hogy kinek segítünk, az csak rajtunk múlik, ám ez határozhatja meg azt, hogy Erathia felemelkedik vagy elpusztul...

Hősök kerestetnek

A Might and Magic VI minden tekintetben megfelelt azoknak az elvárásoknak, amelyeket egy klasszikus szerepjátékkal szemben támaszt az ember – legalábbis a karakterek terén. Egy négyfős csapatot irányíthattunk, amelyeket jó néhány különböző osztályú karakterből válogathattunk össze: volt harcos, lovag, íjász, varázsló, pap és druida. Habár ez kellő változatosságot jelentett, akik játszottak a régebbi Might and Magic játékokkal azok joggal hiányolták néhány régi kedvenc karakterosztályukat, mint például a barbárt vagy a nindzsát. Szerencsére a készítők is úgy gondolták, hogy a hat választható osztály egy kicsit kevés, ezért visszahoztak három – a régebbi Might and Magic-ekből – megismert karaktert, így már kilenc típusból válogathatjuk össze a számunkra szimpatikus négyet, akikkel elkezdjük a kalandot. A három új karakterosztály a szerzetest, a tolvajt és a vándort foglalja magába, róluk kicsit lejjebb még olvashattok néhány érdekességet. A hatodik rész egyik igen kellemes újítása volt, hogy a karakterek bizonyos küldetések után magasabb „besorolást" kaptak, így lett a „mezei" lovagból előbb bajnok, majd keresztes vitéz. Ez a hetedik részben is megmaradt, de a készítők még ezen is tekertek egyet: nem három, hanem négy lehetséges rangja van minden karakterosztálynak, viszont az utolsó rang nem feltétlenül erősebb, mint a harmadik, hanem annak gonosz párja. Így a lovagból fekete lovag válik, a pap sem pátriárka, hanem a Sötétség Papja lesz. Talán a Might and Magic VII az első olyan szerepjáték, ahol ténylegesen gonosz karakterekkel is lehet kalandozni – természetesen ilyenkor más a sztori és mások a küldetések is!

A karakterosztályok mellett a rajongók a hatodik részből leginkább a nem emberi fajú kalandozókat hiányolták. A hetedik részben ők is visszatértek, most már négyféle faj közül választhatunk, mindegyiküknek mások az alaptulajdonságaik, és különböző mágia-ellenállással rendelkeznek. Az emberek teljesen átlagos értékekkel indulnak, emiatt minden karakterosztály számára alkalmasak. Az elfek fizikailag kissé gyengébbek az embereknél, de jóval intelligensebbek és gyorsabbak náluk. Ezen tulajdonságuk miatt leginkább varázslónak vagy íjásznak a legjobbak. A törpék jóval erősebbek és ellenállóbbak az átlagnál, emiatt kiváló harcos válhat belőlük. Az utolsó új faj a goblin, amely eddig még nem sok RPG-ben szerepelt, mint választható játékos karakter. Intelligenciában ugyan messze elmarad a többi fajból, de gyorsasága és ereje miatt harcosnak tökéletes. Optimális csapatösszeállítást – csakúgy, mint a szerepjátékok nagy többségénél – nem igazán lehet ajánlani, nagy általánosságban elmondható, hogy az egyensúlyra érdemes törekedni – két harcos és két varázsló típusú karakter választásával. A különböző kasztok közti egyensúly szerencsére jobban kidolgozott, mint legutóbb volt, nem fordulhat elő olyan extrém eset, mint a hatodik részben, ahol messze a legdurvább osztály a varázsló (sorcerer) volt, volt olyan játékos, aki négygyel (!) kezdte el a játékot. Az elején kicsit szenvedett ugyan, de a vége már sétagalopp volt...



A jó pap holtig tanul

A hatodik részben egy igazán jól működő képzettség-rendszerrel lepték meg a játékosokat a készítők. Természetesen ez szinte változatlanul helyet kapott a Might and Magic VII-ben is, néhány újítással együtt. Az új karakterosztályoknak magukkal hoztak néhány eddig még nem látott képességet. Ilyen új képesség a szerzetesnek a pusztakezes harc és kitérés. Az elsővel fegyver nélküli harcban tud nagy sebeket okozni az ellenfélnek, míg a második segítségével bizonyos eséllyel képes elkerülni a felé irányuló támadásokat (ez lényegében a védettséget, javítja). Nem meglepő, hogy a tolvaj a lopás szakértelmét





kapta, amelynek használatával NPC-ktől szerezhetünk pénzt és tárgyakat. Természetesen, ha lebukunk, a városi őrség előbb üt, és csak utána kérdez... Kár, hogy a boltosoktól nem lehet semmit sem eltulajdonítani. Osztálytól független új képzettség a szörnyfelismerés, amelynek segítségével az ellenségeinkről tudhatunk meg minden fontosabb információt, az életerejétől kezdve egészen a különböző mágiaosztályok elleni védettségéig. A Might and Magic VI-ban minden képzettségnek három szintje volt, alap-, haladó és mesterfok. Minél magasabb szinttel rendelkeztünk, annál jobban ki tudtuk használni a képzettség által nyújtott előnyöket. A hetedik részben ez a rendszer lényegében változatlan maradt, csupán egy új szint, a nagymester kapott helyet a programban. Azon karakterek, amelyek valamiben a nagymester szintig fejlődnek, igazán nagy dolgokat tudnak véghezvinni.

Varázsolj el!

Csakúgy, mint a képzettségek, a varázslatrendszer sem változott alapjaiban a hatodik részben megismerthez képest. Ugyanazok a



mágiaosztályok vannak a programban, mint az elődjében, de nagy újítás, hogy a képzettségünknek megfelelő szintű varázslatokhoz férhetünk hozzá, tehát a varázslatok nemcsak mágiaosztály szerint, hanem képzettségi szint szerint is fel vannak osztva. A 3D kártyák használatával végre igazán látványos varázslat-effeketeket is láthatunk a monitoron.

„Csavard fel a szörnyeket...!"

Azt a kalandozók sem vitatják, hogy igencsak megkeseríti életüket az a rengeteg szörny, amelylyel vándorlásaik közben találkoznak, ám az is biztos, hogy nélkülük unalmas lenne a vidék. A Might and Magic VII készítői igazán kitettek magunkért, annak érdekében, hogy egy cseppet se unatkozzunk. Akik a Heroes of Might and Magic III-mal játszottak, néhány lényt már jó ismerősként fognak köszönteni, de egy-két szörnynek még a sorozat előző részeiből sikerült magukat beverekedni a legújabb epizódba. A szörnyek mesterséges intelligenciája ugyanolyan jól sikerült, mint a hatodik részben. Amíg sokan vannak, addig bátrak, de a sérült egyedek már megpróbálnak elmenekülni a harcból. Külön érdekessége a hetedik résznek, hogy a szörnyek, illetve az NPC-k egymással is harcolhatnak, nem feltétlenül nekünk kell lemészárolnunk őket. Csakúgy, mint a hatodik részben, a legtöbb szörnytípusnak több fajtája van, ezért ne lepődjünk meg, amikor egy ismert lény eddig ismeretlen keménységről és képességekről tesz tanúbizonyságot.





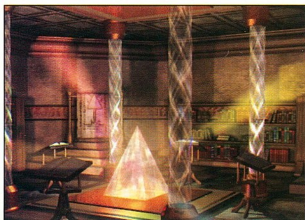
Nem a ruha teszi az embert

Mint minden „jól nevelt" RPG-ben, a Might and Magic VII-ben is rengeteg felvehető és használható fegyver, páncél és egyéb felszerelés vár karaktereinkre. Természetesen minél előrébb haladunk a játékban, annál erősebb tárgyakat találhatunk, illetve vásárolhatunk a boltokban. Mivel az összes fegyver sebzését megadja a program, nem nehéz a rendelkezésünkre állók közül a legjobbat kiválasztani. A páncélok rangsorolása is hasonlóan történik, a feleslegessé vált tárgyakat pedig azonnal adjuk el a boltban, hiszen Erathia földjén is – csakúgy mint a valóságban – mindenhez pénzre van szükségünk.



Might & Magic krónika

MM1	1986
MM2	1988
MM3: Isles of Terra	1991
MM4: World of Xeen	1992
MM5: Darkside of Xeen	1993
MM6: Mandate of Heaven	1998
MM7: For Blood and Honor	1999
King's Bounty	1991
Heroes1	1994
Heroes2	1997
Heroes2: Price of Loyalty	1997
Heroes3	1999
Heroes3: Armageddon's Blade	1999
Crusaders	?



Ha harc, hát legyen harc!

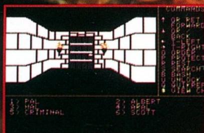
A hatodik részhez hasonlóan itt is alapvetően kétfajta harcrendszer választható, ám a Might and Magic VII-ben már lehet a körökre osztott harcban mozogni is. Minden kör után lehetőségünk van öt lépést tenni, amelylyel további lehetőségek nyílnak meg előttünk a harc terén. A leghatásosabb módszer egyébként a körökre osztott és a valós idejű harc megfelelő arányú keverékét használni. Ha nagy tömegű és gyengébb ellenséggel találkozunk, nyugodtan maradhatunk a valós idejű megoldásnál, ám keményebb csatáknál, ahol minden mozdulat számít, jobb, ha átváltunk körökre osztott üzemmódra. A harc egyébként pontosan ugyanolyan, mint a hatodik részben, amikor a karakterre kerül a sor (a sebességének függvényében), használhatja kézi-, illetve távolsági fegyverét, varázsolhat vagy passzolhat, azaz nem csinál semmit.

Ha nincs esze, legyen notesze

Mint azt már a korábbi Might and Magic-játékokban megszokhattuk, a program auto-

Might and Magic történelem

A sorozat kezdetének megismeréséhez egészen 1986-ig kell visszamennünk, ekkor jelent meg a Might and Magic első része Apple II-re, amely pontosan olyan volt, mint az akkortájt megjelent RPG-k 95 százaléka. Egy három dimenziós nézeti kép, a karakterek adatai és egy szövegmező foglalta el az egész képernyőt. Ez a felállás egészen a ötödik részig végigkísérte a sorozatot, csak magán a grafikán fejlesztettek a készítők a játék lényegében ugyanaz maradt. A hatodik rész már 3D engine-nel rendelkezett, s lényegében ugyanezt használja a Might and Magic VII is. A sorozatnak van két része, amelyhez hasonlóval még nem lehetett találkozni számítógépes szerepjátékokban. A negyedik és az ötödik rész ugyanis összeolvasztható, ezáltal egy hatalmas világ lesz az eredmény, amely jóval több kalandot és lehetőséget hordoz magában, mint a két játék külön-külön. Kár, hogy az első három részt jellemző rejtvények szép lassan kihaltak a sorozatból, a hatodikban már csak egy ilyet lehetett találni, s a hetedik sem bővelkedik bennük. A szerepjátékok mellett Jon Van Caneghem egy remek stratégiai játéksorozatot is alkotott, amely szintén a Might and Magic világában játszódik. Természetesen a Heroes-játékokról van szó, amelynek nemrégen jelent meg a harmadik része, és már készül hozzá a kiegészítő lemez is. Sőt, Crusaders Of Might and Magic címmel egy akció-kaland játék is közeledik – egyelőre sajnos csak Sony PSX-re. A szerepjáték-sorozat részeit eddig több, mint 3,5 millió példányban adták el világszerte, és az összes (!) epizódja megkapta valamilyen szaklapban az év RPG-je megtisztelő címet.







VÉLEMÉNY

Ismét egy klasszikus szerepjáték a 3DO-tól, illetve a New World Computingtól. A hetedik részre pontosan ugyanazok igazak, amiket a hatosról el lehetett mondani. Az elején igen izgalmas és magával ragadó, de később sajnos kissé monotonná válik. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy rossz játék lenne a Might and Magic VII, sőt! Egy remek program, amely hosszú órákig képes a monitor elé szegezni a játékost. Szerencsére a készítők kijavították a hatodik rész legnagyobb hibáit, így talán azok is szívesen játszanak ezzel az epizóddal, akik az előzőt nem szerették. Mint minden vérbeli szerepjátékban, itt is kárpótol a hiányosságokért a karakterek fejlődése, ahogy látjuk, amint egyre hatalmasabbak és erősebbek lesznek.

CARIS

matikusan jegyzeteli a (szerinte) legfontosabb információkat. Aki már játszott valamilyen szerepjátékkal, az tudja, hogy ez milyen hasznos találmány, hiszen így nagyon hamar meg tudjuk találni a minket érdeklő dolgot. Sajnos, néhány dolgot a program nem jegyzetel le helyettünk, így nem árt azért észben tartanunk a fontosnak tűnő információkat – ettől függetlenül rengeteg energiát (és papírt...) takarít meg nekünk ez az opció. Ugyanez a helyzet az automatikus térképezéssel. Hol vannak már a régi szép idők, amikor az ember úgy ült le egy számítógépes szerepjáték elé, hogy maga mellé készítette a „kockás" füzetet és a grafitceruzát... A hatodik részhez hasonlatosan itt is kétfajta automap van, külön a külső és külön a belső helyszínekre. Az utóbbiaknál még mindig zavaró, hogy a szintkülönbségeket nem képes egyértelműen feltérképezni.



Mint minden folytatást, a Might and Magic VII-et is az elődeihez a legegyszerűbb hasonlítani. A hatodik részhez képest a játék mindenféleképpen előrelépést mutat, az új fajok, karakterosztályok és képzettségek mellett még rengeteg újdonság található benne. A legfontosabb újítás természetesen a 3D kártyák használata. Rengeteg kritikát kapott a hatodik rész, mert annak ellenére, hogy megvalósítása teljesen három dimenziós volt, nem támogatta a gyorsítókártyákat.



A hetedik részben minden megváltozott, annak ellenére, hogy a grafika nem sokkal lett szebb, mint a Might and Magic VI-ban, a 3D kártya kezelése rengeteget dob a dolgon. Egyrészt lassabb gépek tulajdonosainak sem kell szomorkodniuk, másrészt jóval folyamatosabb a megjelenítés, mint az előző részben. Az eredmény mindenképpen szebb, mint a Might and Magic VI, de az a veszély senkit sem fenyeget, hogy nem tudja a játékot első ránézésre megkülönböztetni az Unrealtől...



Óriási újítás, hogy immár be lehet kapcsolni az automatikus futást, így hőseink közel kétszeres sebességgel tudnak haladni. Szintén dicséretes, hogy végre eszébe jutott a készítőknek, hogy talán van olyan ember, aki nem két jobb kézzel rendelkezik, és ezért szeretné átkonfigurálni a billentyűzetkiosztást. A kezdőknek is kedveskedtek a készítők egy NPC-nek álcázott beépített segítő funkcióval, ami játék közben folyamatosan hasznos tanácsokkal lát el bennünket. Szerencsére a tapasztaltabbak kikapcsolhatják ezt a funkciót.





Akinek tetszett a Might and Magic-sorozat hatodik része, az mindenképpen próbálja ki a hetediket is, hiszen pontosan ugyanazt az élményt kapja. Hatalmas bejárható terület, rengeteg leölendő szörny és megoldandó feladat. Itt az idő, hogy ismét felfedezzük Erathiát!

Új karakterosztályok

A SZERZETES: Csakúgy, mint a többi szerepjátékban, a Might and Magic VII-ben szereplő szerzetes egy pusztakezes harcos, aki a test, a lélek és a tudat egységét keresi. Fegyver és páncél nélkül érzi magát a legjobban, ahogy halad előre a fejlődésben, úgy kap egyre több bónuszt, ha pusztа kézzel harcol. Előléptetés után már limitált mennyiségben papi varázslatokat is tanulhat.

A VÁNDOR: A vándor egy harcos osztály, amely jártas a papi és a mágus varázslatokban is. Mivel ilyen polihisztor, a játékegyensúly érdekében a készítők visszafogták egy kicsit, csak bizonyos típusú fegyvereket és páncélokat hordhat, de sokoldalúsága miatt mindig jól jöhet egy csapatban.

A TOLVAJ: Ez az az osztály, amely nagyon hiányzott a Might and Magic hatodik részéből, főleg akkor hiányolta az ember, amikor az arcába robbantak a csapdákkal védett kincsesládák. Elsődleges képességei közé tartozik a csapdaészlelés, a lopás és a titkos ajtók felismerése. Ezek a tulajdonságok nagyon jól jöhetnek bármelyik kalandozó-csapatnál, sőt, előléptetés után varázslatokat is használhat tolvajunk.

91

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P133 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	–

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

MIGHT AND MAGIC VII	
MIGHT AND MAGIC VI	ZED 98/6 · 91%
LANDS OF LORE 3	ZED 99/5 · 88%
BATTLESPIRE	ZED 98/3 · 71%

Wild Metal Country

Tankcsaták vad tájakon

▼ Gremlin Interactive / DMA Design

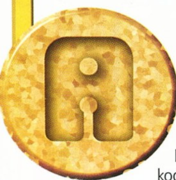
Csikorgó lánctalpakon dübörgő többtonnás acélszörnyetegek, amelyek fegyvereikből okádják a tüzet – a tankok. Legnagyobb szerepük a második világháborúban volt, azóta némileg háttérbe szorította őket a légierő. De hogy a dicsőségük végleg leáldozott volna? A DMA Design tagjai szerint nem! S hogy meggyőzzenek minket igazukról, elkészítették a Wild Metal Countryt, ahol a távoli jövőben bizonyíthatjuk be, hogy méltóak vagyunk egy páncélos harckocsi vezetésére.











A Tehric rendszer három bolygóján már évszázadok óta nem járt senki élő. Az ok: az ott uralkodó harci gépek kiirtottak minden élőlényt. Bár emberek tervezték őket a power core-ok őrzésére (a power core egy misztikus valami, minden energia és hatalom forrása), ők azonban tovább fejlesztették magukat és rájöttek, hogy a power core-okra maguk az emberek jelentik a legnagyobb veszélyt – tehát pusztulniuk kell. A túlélők elmenekültek, ma már csak az elhagyott romok emlékeztetnek az emberek jelenlétére. Most azonban fordult a kocka: az emberek olyan gépeket fejlesztettek ki, amelyek sikerrel vehetik fel megvadult társaikkal a harcot – emberi irányítás alatt. Itt az idő, hogy beszállj harckocsidba és visszahódítsd az elveszett területeket...

A jók

Célunk tehát, hogy összegyűjtsük a power core-okat; ezek segítségével vehetjük birtokba a területeket. Hogy ezt elérjük, elsősorban csak magunkra támaszkodhatunk. Éppen ezért jó hamar megbarátkozni járművünk irányításával. Ehhez mindenképp ajánlott egy joystick, ellenkező esetben csak szenvedés az irányítás. Természetesen a lövegtorony mozgatása is a mi kezünkben van, amelynek a használatát szintén hasznos elsajátítani. Összesen öt tank közül választhatjuk ki a hozzánk illőt: jellemző rájukáltalában, hogy az erős páncélzatúak lassúak, de nehezen borulnak fel, míg a könnyű páncélzatúakra ezek ellentettje az igaz.

Ha már a fölborulásnál tartunk, ez bizony a dimbes-dombos területeken könnyen előfordul, főleg ha túl hevesen száguldozunk. Kétségbeesésre azonban semmi ok, mert helikopteres segítőink segélyhívásunkra hamarosan a helyszínen teremnek, és szó szerint kiemelnek a kellemetlen szituációból, vissza a (lánc)talpunkra, és kellemes mellékhatásként maximumra töltik az energiánkat is. Járművünk egyébként önjavító, vagyis szépen lassan újratöltődik az energiánk – csak győzzük kivárni! Található tankunkban egy radar is; bár csak egy 60 fokos szöget zár be a sugara előre és az ellenfelet is csak szűk mértékben jelzi, annál nagyobb a haszna a power core-ok felkutatásában.

Fegyverek dolgában rendesen el vagyunk látva: kezdetben persze csak a kifogyhatatlan, ám éppen ezért átlagos lövedékeinkre és eldobálható aknákra kell hagyatkoznunk, később azonban igen változatos és pusztító fegyverek birtokába juthatunk. Miután állig fölfegyverkeztünk, végre nekivághatunk célunk elérésének, hogy a power core-ok segítségével visszafoglaljuk a három bolygót. Amennyiben összegyűjtöttünk néhány power core-t, érdemes visszamenni arra a pontra, ahová letettek minket; itt várakozik ugyanis egy lebegő állomás, amely az összegyűjtött power core-okat raktározza. Vagyis még ha ki is lövik alólunk a tankot, ezek a példányokat már nem kell újra begyűjtenünk. A küldetés akkor ér véget, ha az összes power core a mi tulajdonunkba kerül. Hogy ez ne legyen egy sétagalopp, arról kedves gépi ellenfeleink gondoskodnak...

A rosszak

Ellenfeleink sokféleképpen próbálnak eltántorítani célunktól. Találkozhatunk könnyű kis felderítőkkel, amelyek értesítik a többieket, mozgó radarállomásokkal, amelyek bemérik a helyzetünket, és ha nem vigyázunk, hamarosan kombinált támadás szakad a nyakunkba! Természetesen vannak különböző méretű és gyorsaságú támadó tankok is – ezek érdekessége, hogy némelyik, ha túl sok találatot kap, egyszerűen elmenekül! Bizonyos területeket őrtornyok vigyáznak; bár ezek nem mozog-











nak, mégis kemény ellenfél válhat belőlük. Talán meglepő, de különböző repülő alkalmatosságokkal is találkozhatunk, ezek szintén megkeserítik az életünket. Találkozhatunk még elhagyott, de automatikusan működő, embert kiszolgáló gépekkel, illetve olyan eszközökkel, amelyek a gépi birodalmat szolgálták, de valamiképp feledésbe merültek. Ezek mind a két felet ellenséges szándékokkal fogadják.

A vad tájak

A játék ezen részét kicsit elhanyagolták a programozók: a színpaletta elég minimális, és tereptárgyakban sem bővelkednek a pályák. A nagy lövöldözésben persze úgysem erre figyel a harckocsizó, de hosszú távon elég unalmas a sivár tájon barangolni. Ezzel szemben a magasság, mélység nagyon jól el lett találva. Hatalmas hegyek, dombok, szurdokok közt vezet az utunk, s ha megfelelő irányból megyünk rájuk, föl is juthatunk a tetejükre. Onnan körbekémlelve pedig elláthatunk a szomszéd hegyormok csúcsáig, vagy lenézhetünk annak a völgynek a feneketlen mélyébe, ahonnan az imént feljöttünk. A pályák elég nagy méretűek, viszont térképet nem kapunk hozzájuk, így csak radarunk minimális útmutatásaira számíthatunk, és emiatt hosszú távon tétova bolyongássá fajul a játék. Pozitívum ellenben, hogy eltérő éghajlatú területeken másképp viselkedik páncélosunk. Míg a jeges tájon gyorsan megy, de nehezebben irányítható, addig a sziklás terepen a mozgás egészen más élményt nyújt. S ha már a mozgásról van szó, járművünk mozgásában nem sokban hasonlít egy tankra, sokkal inkább egy könnyű terepjáróra. Ez elég kiábrándító, de lehet, hogy egy arcade-jellegű játéknál mégis ez a jobb megoldás. Hálózatban szintén megpróbálhatjuk irtani egymást, itt elég sokféle játék közül választhatunk. A szokásos deatmach-en kívül játszhatunk csapatban, esetleg kipróbálhatjuk a capture the flag speciális változatát, vagyis a capture the power core-t. Amelyik csapatnál van a power core, az gyűjthet frageket a másik csapat legyilkolásával, míg a másik csapat célja természetesen az, hogy elvegye/visszaszerezze a power core-t és ő gyűjtsön frageket az ellenfél likvidáldásával.

VÉLEMÉNY

Mintha valahonnan ismerős lenne a háttértörténet... csak nem a Terminator 1-2-ből? Szerencsére azonban egy lövöldözős akciójátéknál nem kötelező a jó történet – csak ajánlott. A WMC alapvetően hanyagol mindenféle körítést, úgymint: animációk, változatos küldetések, kampányok és magára a harcra összpontosít. A harcnak viszont látványosnak kéne lennie... A hatalmas robbanások a szerteszét repülő roncsokkal ugyan kifejezetten tetszettek, de ezek sem tudták feledtetni a táj sivár egyhangúságát. Tankunkat a kamera kívülről és hátulról mutatja, s bár van némi lehetőségünk a kamera mozgatására, mégis alapvetően szűk a látókör a hatékony vadászathoz. A helikopter állandóan ott köröz a környéken, bármikor segítséget kérhetünk tőle, ezt sem éreztem túl reálisnak, így valahogy az adrenalin sem pumpálódik nagyon föl az emberben. A térkép hiánya pedig hosszadalmas tévelygéssé redukálja a heves harcot. Alapvetően ezek a problémák még nem lennének végzetesek, de az, hogy semmi történet, semmi szent küldetés, magasztos cél nincsen, teljesen elveszi egy rövid játék után az ember kedvét. Még ha pénzért, jobb járműért harcolnánk, akkor is lennie némi inspiráció, de sajnos erről sem beszélhetünk. Nem mondom, bárki el tud játszani vele ideig-óráig, de hosszabb távú szórakozást csak a stílus megszállottjai érhetnek el vele.

UHU

75

TECHNIKAI JELLEMZŐK

- HARDVERIGÉNY: P166 / 32 MB RAM / 250 MB HDD
- 3D-TÁMOGATÁS: D3D, 3DFX
- MULTIPLAYER: 2–8 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

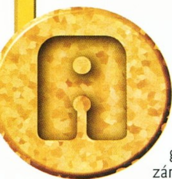
WILD METAL COUNTRY	
WARGASM	ZED 99/3 · 82%
THUNDERBRIGADE	ZED 99/2 · 81%
STARSIEGE	ZED 99/5 · 87%

Alien vs. Predator

A Földön nem él ilyen...

▼ Electronic Arts / Fox Interactive / Rebellion

Vajon milyen lehet az, amikor a filmtörténelem két legnagyobb ragadozóját összeeresztik, ráadásul még egy szerencsétlen embert is odadobnak közéjük, mondván: győzzön a jobbik...? Első látásra az embernek nem sok esélye lehet a két gyilkológép, az alien és a predator ellen, de ha Arnold Schwarzeneggernek és Sigourney Weavernek többször is sikerült legyőznie őket, akkor talán nekünk is van rá esélyünk. Ráadásul még azt is kipróbálhatjuk, hogy milyen érzés a ragadozók bőrébe bújni és szegény emberekre, illetve egymásra vadászni.



A first person shooterek készítőinek mindig ki kell találniuk valami újdonságot, hogy programjuk igazán sikeres lehessen. Míg a kezdeti időkben elegendő volt egy szimpla lövöldözős játékot készíteni, manapság valamilyen téren igazán nagyot kell alkotni ahhoz, hogy az program nagy durranás legyen. A Rebellion programozói ezt a pluszt abban vélték megtalálni, hogy „leszerződtedték" a filmtörténet két leghíresebb szörnyetegét. Az ötletük egyébként nem igazán új keletű, hiszen a jobb sorsra érdemes Atari Jaguar nevű játékkonzolon is megjelentettek egy hasonló című és stílusú játékot 1994. októberében. Akik ismerik a felhasznált filmeket, azok tudják, hogy legfontosabb ismérvük – főleg a korábbi Alien-moziknak – az utánozhatatlan hangulat. Ezt a hangulatot szerették volna a készítők átültetni ebbe a játékba is. A három különböző főszereplő felhasználásával ezt sikerült is elérniük, hiszen minden lény egész más hangulatot áraszt magából és más taktikát kíván a vele való játék. A program sztorija nem túlzottan eredeti, de dicséretére válik a készítőknek, hogy minden szereplővel más és más módon kapcsolódunk be a történetbe. Egy idegen bolygóra tudósok és katonák érkeznek azzal a céllal, hogy az ott levő alien-tojásokat magukkal vigyék tanulmányozni. Ez természetesen nem tetszik a idegenek királynőjének, aki parancsot ad harcosainak a betolakodók elpusztítására. Valahogyan a predator is idekeveredik, miközben saját űrhajóját keresi, s ezek után nem meglepő, hogy elszabadul a pokol....

A nyolcadik utas



Végre kipróbálhatjuk, milyen érzés lehet az Idegen bőrébe bújva vadászni az emberekre. Talán ezzel a szereplővel a legnehezebb, de egyben a legszórakoztatóbb a játékmenet, lévén nincsen távolsági fegyvere! Ez azt jelenti, hogy szépen, egyesével kell becserkésznünk minden egyes áldozatunkat. Mint idegenek, csak karmunkat, farkunkat és éles fogainkat használhatjuk a gyilkolásban. Igaz, a filmekben láthattuk, hogy ez a faj egy speciális védekező mechanizmussal is rendelkezik: ha megsérül, vér helyett savas, maró folyadékot spriccel ki magából. Ez a játékban is így van, de csak akkor használható, ha komolyabban megsebesülünk – így már nem is tűnik olyan jónak... Gyógyulni is egyéni módszerrel tudunk: a szerencsétlen emberek lemészárolásával. Az alien másban is különbözik a másik két fajtól, mégpedig abban, hogy képes a filmekből megismert módon a falakon kapaszkodva közlekedni! Ennek az az előnye, hogy bárhová el tudunk jutni, viszont teljes sebességgel rohanva pillanatok alatt összezavarodhatunk, nem tudjuk, hogy a plafonon, a padlón vagy a falon állunk-e éppen. Az idegen igen érdekes „halszemoptikával" látja a világot, emiatt a first person shooterekben megszokott 90 fokos látószöggel szemben neki kb. 120-as van, így jóval nagyobb területet lát be, mint a többiek, ezért nehezebb meglepni hátulról. Emellett rendelkezik még egy speciális képességgel, a „vadász-látással", amelynek segítségével kiválóan képes tájékozódni a sötétben is.

A ragadozó



A másik két szereplővel összehasonlítva a predator igazi polihisztornak számít, messze neki van a legtöbb speciális képessége. Ezek között is a legjobban használható a filmekből jól ismert álcázás, amely még Schwarzeneggernek is megkeserítette az életét, pedig ő aztán rengeteg különféle szörnyeteget mészárolt le pályafutása során... Csakúgy, mint a filmekben, itt is a bal kezünkre csatolt számítógéppel tudjuk a predator életfunkcióit szabályozni és fegyvereit kezelni. Itt lehet bekapcsolni az álcázó módot és használni a gyógyítást is. Szerepet kaptak a játékban a filmekből megismert különféle látásmódok is, amelyekkel környezetünk hőmérsékletét látjuk, így sötétben is igen nehezen tudnak elbújni előlünk az emberek, akiknek szerencsére nincs annyi eszük, mint Schwarzeneggernek a filmben, hogy bekenjék magukat sárral...

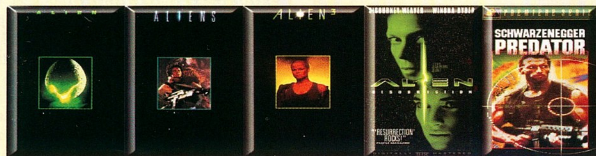






A filmekről

A négy részes Alien-sorozat első két epizódja igazi klasszikusnak számít a sci-fi kedvelők körében. Ridley Scott 1979-es alkotása, az Alien teljesen új műfajt teremtett a tudományos-fantasztikus filmek között, mégpedig a sci-fi-horror-thrillert. A rendező kiválóan játszik a hangulatokkal és a néző érzéseivel, a remek atmoszférához az is hozzájárult, hogy az ellenfelet, a „nyolcadik utast" csak villanásokra lehetett látni a filmben. A folytatás, az 1986-ban megjelent Aliens egy nem kevésbé ismert rendező nevéhez fűződik: James Cameron, a Titanic és a Terminator 2 alkotója itt is megmutatta, hogy mire képes. Ez minden idők egyik legjobb sci-fi akciófilmje, amelyben egy percre sincs megállás, nem véletlenül mondta az Aliensről egy kritikus, hogy „...ez nem egy film, ez egy élmény...". A sorozat két következő epizódja az Alien 3 és az Alien Resurrection már messze nem aratott akkora sikert, mint az első két rész... A másik felhasznált film a Predator, amelynek első része elsősorban Arnold Schwarzenegger miatt vált ismertté, nem véletlen, hogy a második epizód, amelynek már nem ő a főszereplője, jóval kisebb sikert tudhat magáénak. 2000-re ígérik azonban a harmadik részt, amelyről egyelőre csak azt lehet tudni, hogy forgatókönyvét Robert Rodriguez (Alkonyattól pirkadatig, Desperado) írja!



VÉLEMÉNY

Az előzetes hírek alapján nagyon vártam a játékot, mindig is jó lett volna kipróbálni, milyen lehet az alien és az ember párharcának a jobbik (alienes) oldalán állni (a predatorra már nem voltam annyira kíváncsi). A játék igen látványosra és hangulatosra sikeredett, kár, hogy néhány apró dolog igencsak csökkenti az amúgy kellemes összhatást. A fényhatások kiválóak, ám néhány textúra és az ellenségek animációja egyenesen borzasztóra sikerült. Ugyanilyen kettősség jellemzi a hanghatásokat is: a háttérzajok nagyon jók, de a tengerészgyalogos fegyverének hangjai egyszerűen gyengék. Az pedig hogy, nem lehet pályák között menteni, nagyon sok ember kedvét elveszi a játéktól, hiszen ezzel szinte arra kényszerítik a játékosokat, hogy legkönnyebb fokozaton próbálkozzanak. Egy szó mint száz, nem rossz, de én kicsit többet vártam (bár ha first person shooterekről van szó, lehet, hogy egy kicsit maximalista vagyok...).

CARIS

A tengerészgyalogos



A tengerészgyalogos az a szereplő, akivel játszva az Alien vs. Predator legjobban emlékeztet a többi first person shooterre. Emberként nem sok újdonságot fedezhetünk fel a többi hasonló stílusú játékhoz képest, leginkább a fegyverek jelentenek némi változatosságot. Minden ismert fegyver helyet kapott a programban, a rakétavetőtől kezdve egészen a gránátokig, talán csak egy új és érdekes eszköz került bele, ez pedig nem más, mint a lángszóró. Utóbbinak igen látványos tulajdonsága, hogy bekormozza a falakat. A tengerészgyalogos rendelkezik még ezen kívül egy mozgásdetektorral, amely pontosan úgy működik, mint a filmekben – tehát minden, ami mozog, az látszik rajta, ám korántsem biztos, hogy egy idegennel van dolgunk, amikor jelez. Ezen kívül a „frissítése" is elég lassú, inkább csak arra jó, hogy pittyegésével halálra idegesítse a játékost, aki tudja, hogy valaki van a közelében, de azt már nem, hogy ki az és hol található. Mivel a másik két faj képes a sötétben is tájékozódni, a tengerészgyalogos is kellett, hogy kapjon valami hasonló felszerelést. Ezt a feladatot az infravörös szemüveg látja el, amelynek a hátránya az, hogy a „normális" erejű fényeket is felerősíti, tehát olyan helyen, ahol vannak sötétebb és világosabb részek is, nagyon nehéz a tájékozódás.



A játék elsősorban nem grafikájával vagy játéktechnikai újításaival próbál hódítani, hanem az egyedi hangulattal – ez nagy általánosságban sikerül is neki. Főleg az alienes és a tengerészgyalogosos pályák meggyőzőek. A készítők remekül használják ki az általuk kreált engine fénykezelését, és igazán hangulatos pályákat készítettek. Ehhez azonban nem elég a grafika, a hangeffekteknek is fel kellett nőniük a feladathoz. Nagyon jól eltalálták az alienes pályák visszhangzó, kissé „földönkívüli" effektjeit. Akik a kihívásokat szeretik, azoknak mindenképpen ki kell próbálniuk a játékot, de készüljenek fel arra, hogy igazán kemény küzdelemre számíthatnak, mert pályák közben nem lehet elmenteni az állást! Egy-egy sokfős multiplayer parti pedig igazán fantasztikus élményt nyújthat, például három alien három ember ellen felállásban...

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P200 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS D3D
MULTIPLAYER 2–8 JÁTÉKOS

89

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

ALIEN VS. PREDATOR	
HALF-LIFE	ZED 99/1 · 94%
TUROK 2	ZED 99/4 · 84%
BLOOD 2	ZED 99/1 · 87%

Recoil

Kelly hősei a jövőben

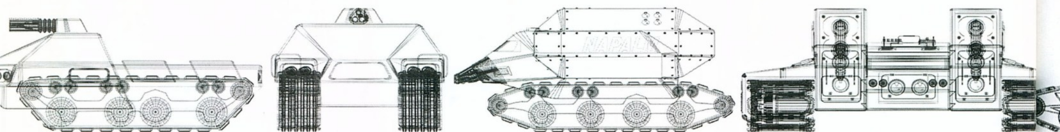
▼ Virgin Interactive / Zipper Interactive



Tankok cirkálnak a város utcáin. Lövegtornyok és légvédelmi rakétaállások pásztázzák az eget, robotharcosokat fegyvereznek fel a legújabb plazmafegyverekkel. Mi lesz veled, Föld? A gépek már mindent elfoglaltak. A technika fejlődése és a multik terjeszkedése nyomán bekövetkezett az, amitől az emberek mindig is tartottak: teremtményeik átvették felettük az uralmat... Nem az új Terminator-film kezdő képsorai ezek, hanem a legújabb adrenalin-pumpáló lövöldözős őrületé, a Recoilé!



A XXI. század első felében a Mega Corp lett a vezető komputergyártó és -kutató cég a világon. Özönlöttek ki a cég kapuján a jobbnál jobb gépezetek – amelyek megkönnyítették az emberek életét –, valamint a pusztítóbbnál pusztítóbb fegyverek. Az Internet lett az államigazgatás fóruma, minden amerikai rendelkezett otthonában PC-vel és hozzáféréssel a világhálóhoz. A Mega Corp vált az USA kormányának első számú beszállítójává. Amerika a 2010. évtől a Mega Corp Networkön át használta a Hálózatot. A cég ezt arra használta fel, hogy agymosást hajtson végre a felhasználókon teljesen átalakítva ezzel személyiségüket – így a lakosság lassan teljesen a Mega Corp irányítása alá került. Kifejlesztették a klónozás technológiáját, és klónozott munkásokat állítottak munkába: ez volt a második lépés az emberi faj kipusztítása felé vezető úton... Azonban 2018-ban néhány hacker feltörte a Mega Corp védelmi rendszerét és a gépeket önállóan cselekvő, gyilkológépekké változtatták. A megvadult gépek először ezeket a programozókat ölték meg, és így minden remény elveszett, hogy átprogramozzák a Hálózat



irányította gépeket. Kitört a totális háború emberek és gépek között, amelyből csak egy kis csapat ember menekült meg. Ők a Disszidensek Szövetsége, vezetőjük Dr. Raines, aki (mint utóbb kiderült: megalapozottan) kritizálta a technikai fejlődést. Közvetlen segítői Simmons, a fegyverspecialista lány, aki tisztában van az ellenfél technikai tudásával is, valamint Wayne, a paranoid komputer-guru, aki a Szövetség számítástechnikai „agya". A csapat a föld alá vonult a harci gépek elől, és sikerült irányításuk alá vonni egy Battle Force Tank nevezetű harci gépezetet. Szükségük van egy igaz emberre, ránk, aki nem fél az ellenséggel szembeszállni, és a BFT segítségével felszámolni a Hálózatot...

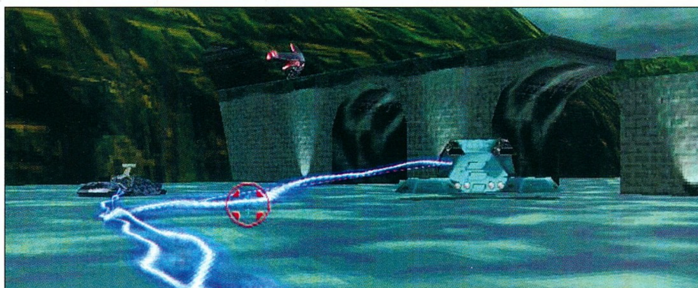
Röviden ennyi a története a Zipper programjának, amely leginkább egy third person shooterre hasonlít. Nagyjából mindenre lőnünk kell, ami mozog vagy csak megmoccan. A széttrancsírozott ellenfelekből hasznos holmik potyognak ki (lőszer, gyógyítás, fegyverek), ezeket szedegessük fel. Ellátó egységek is repkednek felettünk, ezek helyből fel- és leszálló repülőgépek. A grafikára nem lehet panaszunk, ezen a téren a Recoil megfelel a mai elvárásoknak. Apróbb hibák adódnak ugyan (ha szétlövik a tankunkat, elég csúful esik darabokra), de ezek elhanyagolhatók a szinte tökéletes látvány mellett. A sebességre sem lehet rossz szavunk, minden simán, gördülékenyen mozog, a járművek nem akadnak bele a tereptárgyakba, nem is folynak bele a falba.

A bevezető intro és a pályák közti átvezetők híven tükrözik a jövő század technológiáját és jól illeszkednek a hangulathoz. A Disszidensek vezetői paroláznak velünk, megmondják mit és hogyan tegyünk, mindezt több kameraállással felvett videobejátszásokon, amelyeket természetesen zavar a Hálózat... A zene leginkább a techno és a metál keveréke, kifejezetten arra való, hogy növelje a játékos adrenalinszintjét. A hangeffektusok is jól sikerültek, bár fogalmam sincs, milyen az, amikor egy ilyen harci szerkezet a levegőbe repül, de meggyőző a hatásuk. A küldetések végrehajtása közben többször sikerül a Disszidenseknek rádión érintkezésbe lépniük velünk, a zavarás ellenére jól érthető a szöveg, még talán azt is hihetjük, hogy a Sivatagi Vihar kellős közepén egy M1-es Abraams tankban csücsülünk, és éppen Szaddam felé vágtatunk...

Tankunk (Battle Force Tank) könnyű, rendkívül gyors, sok sérülést képes elviselni, és fegyverek széles skáláját képes használni, az ágyúktól a rakétákig különböző lövedékekkel. A jól páncélozott egységek ellen használjunk rakétát, a lövegtornyoknak elég a „sima" ágyúlövedék is. Az ellenség intelligenciája sajnos nem a legfejlettebb. Lőtávolságon kívül csak fel-alá mozognak,

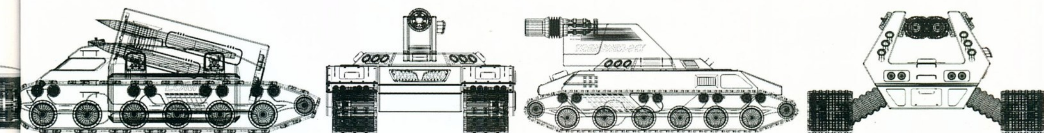






de ha megközelítjük őket, már látványosabb akciókat hajtanak végre. Általában bekerítésre törekszenek, de valamiért megállnak az oldalunknál, és csak néhány másodperc múlva vesznek fel új pozíciót. Ekkor a legsebezhetőbbek, igyekezzünk ezt kihasználni.

Hat háborús területen (szigeten) keresztül kell küzdenünk a hálózat gyilkos erői ellen. Minden küldetés kezdetekor a Disszidensek igazítanak el, és az egyes részküldetések teljesítése után is ők jelentkeznek a következő feladattal. Utunk során új, erősebb fegyvereket és technikai berendezéseket szedhetünk össze, amelyek nagyban megkönnyítik az ellenfél eli-

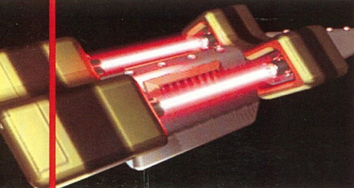


Ellenségek

SCOUT: Általánosan használt és tömegesen bevetett egység, amely nagy robbanóerejű lőszert használ vagy aknákat telepít. Felderítésre alkalmazza a Hálózat, általában párokban járják a területet.

RIDER: Gyors, erősebb fegyverzetű, mint a Scout. Forgatható gyorstüzelő gépágyújával bármely irányba képes lőni. Feladata az előrenyomuló ellenség megzavarása, feltartása, amíg a nagyobb tűzerejű egységek a helyszínre érnek.

ATK-77 ÉS ATK-88: Lassú, de rendkívül erős tankok, amelyek elől jó kitérni és messziről végezni velük.



FIRE STARTER: Két tartállyal felszerelt, napalmot köpködő páncélos, amelyet 1930 óta használnak a különböző hadseregek.

ROBOT DEFENSE UNIT X-1000: Katonai létesítmények közelében előforduló légpárnás robot. Jobb gyorsan végezni vele, kellemetlen ellenfél.

LOCK-ON LAUNCHER: Rakétákkal operáló páncélos, mely az arcvonal mögül osztja az áldást. Ha befogott bennünket, jobb, ha pucolunk...

WATER LAUNCHER: A Lock-On Launcher víz alatti változata.

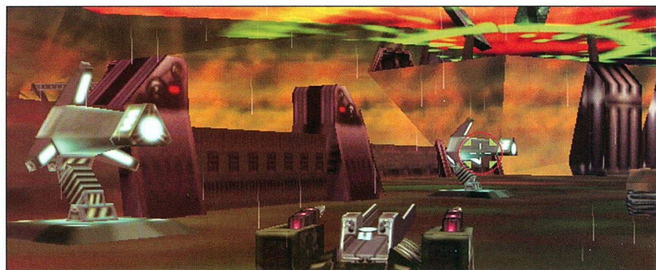
ELIMINATOR: Lézerágyúval felszerelt páncélos. Ha egyszer eltalált bennünket, ne várjuk a következő lövéséig!

FROZEN ROVER: Hasonlít a Fire Starterhez, de freont lő ki, amely öt másodpercre megállítja tankunkat – szerencsére a fegyvereinkre nincs hatással.

minálását és a terület felfedezését. Ha problémánk adódna a küldetés teljesítése közben, a térkép hasznos segítségnek bizonyulhat; láthatjuk a teljes területet és az ellenséges egységeket a közelben. A kampányok helyszínei között a VTOL-ek szállítanak minket.

Az első küldetésben feladatunk elpusztítani az ellenség Vezérkarának energiaellátását és a rakétasilókat, ahonnan polgári célpontokat lőnek. Ha ezzel végeztünk, kiderül, hogy a Hálózat erői egy kanyonban készítik fegyvereiket. Új célunk átsurranni az ellenséges vonalak között, megsemmisíteni az erőművet, a bányagépeket és az olvasztót. Az ellenség eközben sem tétlenkedik, és egy vulkán erőforrásait használva halálos sugárfegyvert készít. A feladat magától adódik: keresztülvágni magunkat a lávafolyamos terepen és kiiktatni a sugarat. Az újabb csodafegyver egy vegyi üzemben készül, nem messze a várostól. El kell pusztítanunk a gyárat és a kész fegyvereket, mielőtt a gépek fel tudnák használni az emberek ellen. Miután a Hálózat kiirtja az összes embert, azt tervezi, hogy saját készítésű klónjaival népesíti be a Földet. A klónozási műveletet északon, a jég és a fagy birodalmában hajtják végre. Célunk megállítani a klónozó berendezést, mielőtt az legyártja az irdatlan mennyiségű másolatot. Itt használnunk kell tankunk víz alatti képességeit – mivel az ellenség a jég alatt tevékenykedik. Az utolsó küldetésben a Hálózat szívében, egy épülő föld alatti városból kell meglelnünk a kijáratot és kiiktatnunk a központi processzort. A multiplayer részben hét különböző sziget közül választhatunk. Van vulkanikus világ, hawaai föveny, a klónok városa, gyártelep... Egyszerre nyolcan játszatunk helyi vagy internetes hálózaton.

Összességében egy jól és szépen kivitelezett, egyszerű lövöldözős játékkal állunk szemben. Aki szereti az ilyen programokat, annak bűn lenne kihagynia a Recoilt. Kellemes időtöltés, ha meguntuk a komplikált stratégiákat, és könnyen emészthető, felüdülést nyújtó, lazább játékot keresünk. Egy jó tanács a végére: akik nVidia Riva TNT 128-as videokártyát használnak, szerezzék be a legfrissebb meghajtókat kártyájukhoz, majd a Riva beállításaiban kapcsolják ki a „use square textures only" feliratú kapcsolót!

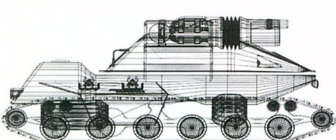


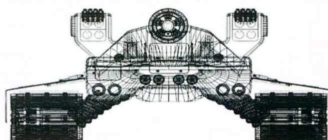
VÉLEMÉNY

A program leginkább a Stellar 7 nevű régi C-64-es játékra emlékeztet. Ott is egy tankot irányítottunk, és a feladat az ellenség megsemmisítése volt. A Recoil azért egy kicsit jobban tetszett... Igaz, a célkereszten néha pontosíthattak volna, többször lőttem a földbe vagy a falba, pedig a célkereszt az ellenségen vigyorgott, csak egy mellvéd volt a tankom előtt. A videók megvalósítása elég újszerű, élő közvetítést kapunk a frontvonalról, amely néha megszakad, néha akadozik, hiszen az ellenség zavarja az adást. Mindenképpen figyelemre méltó az ötlet, remélem más programban is viszont láthatjuk a dolgot. Szintén jópofa, de ez már máshol is bevált, a légi utánpótlás. Potyognak az ejtőernyős ládák, mintha csak a Wormsot látnám. Az viszont már kevésbé tetszik, hogy az ellenség földi maradványai töltik fel a készleteinket, sokkal életszagúbb lett volna depók, raktárak beiktatása a játék menetébe gépünk tuningolására.

Az univerzális tank talán tényleg képes lesz légpárnán közlekedni és tengeralattjáróként is funkcionálni, de ez még a jövő zenéje. Mindenesetre ötletnek nem rossz. Sőt! A Recoil megnyerte a tetszésemet, lazításként mindenképpen érdemes vele foglalkozni. Kalandra fel, és jó tankvadászatot!

SILVANION





TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P166 / 32 MB RAM / 250 MB HDD

3D-TÁMOGATÁS D3D

MULTIPLAYER 2–8 JÁTÉKOS

8

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA

HANGULAT

ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

RECOIL	
SHOGO	ZED 98/11 • 90%
WARGASM	ZED 99/3 • 82%
MISSING IN ACTION	ZED 98/10 • 77%

PC EROTIKA



Expendable

Ölj, vagy téged ölnek meg!

▼ Rage Software

Az Úr 2463. évére az emberiség már 500 éve folyamatosan hódította meg a világűrt, egyre mélyebbre és mélyebbre hatolt a galaxisban. Egy, a Földre nagyon hasonlító bolygón – ez a Charva – éppen terraformáláshoz készülődtek a telepesek, amikor megszakadt velük minden kapcsolat. Az oda érkezők csak halottakat találtak, és senki sem tudta, hogy ki vagy mi végzett az ottaniakkal. Ekkor bukkannak fel az idegenek, akik halálos veszélyt jelentenek az emberiségre.



z Expendable tartja azt a színvonalat, amelyet a Rage már produkált az Incomingban és a készülő Hostile Watersben is használ, kitolva a 3D technológia kihasználását új határvonalak felé. A programozó csapat természetesen az új követelményeknek megfelelő engine-nel látta el a programot. A siker biztosított: szupergyors a mozgatás, döcvünk szét, az mindig úgy robban fel, mint az augusztus 20-i tűzijáték pálmafa-koronára hasonlító petárdái. Szép, szép, de nagyon sok dolgot eltakarnak a lezuhanó, világító darabok...

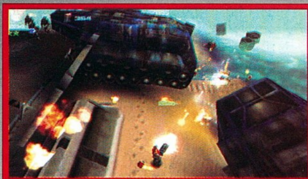
A játék szisztematikája megegyezik a nagy elődökével. Commodore 64-en ilyen volt a Commando I-II és az Ikari Warrior, PC-n a No Prisoners és a Crusader No Remorse. De akár a Get Medieval és a Raptor, vagy a Gauntlet és az 1942 találkozásának is felfoghatjuk. Míg a Take No Prisioners fix felső-alsó kameraállásokat használt, a Crusader madártávlati nézetet alkalmazott az Expendable sikeresen ötvözi ezeket. Az automatikus kameramozmegölni minden ellenséget, aki az utadba kerül (nyugi, mindenki odakerül), és teljesíteni az elsődleges feladatot, ami persze más és más minden pályán, de szoros kapcsolatban áll az általános irányelvvel, azaz valamilyen főszörnyet, főrepülőt, főfőt kell ízekre szednünk. Tüzelni kell azokra, akik nem szeretnek minket, sőt, még azokra is, akik fejünkkel a padlón akarnak focizni. Találkozhatunk foglyokkal is – őket érintéses módszerrel teleportáljuk el a pályáról, ezért értékes pontokat kapunk. Az „életek" kérdését egyszerűen megoldották, minél több pontot szedsz, azaz lősz össze, annál tovább húzod. Hogy azért ne legyen egyszerű az éle-













cenések, megjelenítési hibák sehol, még 1024x 768-as felbontásban sem! Az Expendable egy nagyon szép, arcade stílusú játék lett. A fényforrások színei messze ebben a játékban a legszebbek, tökéletesen olvadnak bele a környezetbe. A fegyverek láng- és tűzeffektusai szuperek, főleg amikor az ellenség „majd elolvad" a lángszórónk hevétől. A szanaszét fröccsenő vér mindent beterít, ezzel okot adva egy esetleges „ez a játék túl véres – bojkottáljuk"-fellépésre a forgalmazók vagy a vásárlók oldaláról. Egyetlen dolog nem visszatetsző a grafikai kivitelezésben. Ha egy nagyobb járművet lögatással nincsenek problémák, mindig minden lényeges dolog látható, nincs tereptárgyba olvadás.

A játékban egy űrgárdistát kell irányítanunk, aki egy emberi keltetőgépből lép elő. Ő egy egyszerű gyilkológép, érzelmek nélküli báb, nagyüzemben készül, egyszerűen feláldozható. Csak a vadászat öröme és a gyilkolás dicsősége érdekli. Hősünket egy anyahajóról dobják le egy veszélyes idegen faj példányaitól hemzsegő bolygóra, hogy harcoljon az emberi faj túléléséért, azzal az apokaliptikus fegyverarzenállal, amelyet a flotta és az elpusztuló ellenfelek bocsátanak rendelkezésére. Alapcél: tünk, minden pályát bizonyos idő alatt kell végigjárnunk, különben jön a nagy kaszás. A pályák az egyszerűség kedvéért lineáris felépítésűek, ezért biztosan belebotlunk mindenkibe és megtaláljuk a pálya végét.

Lehetőségünk van kétjátékos üzemmódban is játszani egy gépen. Ezt osztott képernyős megoldással lett megvalósítva. Ha valaki elkeveredne, egy hatalmas nyíl mutatja, hogy társunk merre irtja éppen az ellent. A tárgyakat az a játékos veszi fel, aki előbb ér oda hozzá. Az átjárókulcsok mindkét játékosnál megjelennek, a folytatást lehetővé









tévő creditek megfeleződnek. Más megoldás a többjátékos üzemmódra nem készült az Expendable-hez, így sem lokális hálózaton, sem az Interneten nem játszható.

A játék egyik kiemelkedő tulajdonsága, hogy szabadon ötvözi a külső és belső helyszíneket (csatornák, föld alatti bázisok, lerombolt városok...), ezzel egy komplex világot alkotva, hogy felfedezzük és elpusztítsuk. A gyönyörű hepehupás területeken – szám szerint húszon – kell végigvöldöznünk magunkat, hogy feladatunkat teljesítsük.

Az irányítás a játék céljának lett alárendelve, arra lett optimalizálva, hogy minél könnyebben, minél többet lehessen pusztítani az ellenségből. Négy irány, tűz, gránátdobás, fegyverváltás, oldalazás. Körülbelül és pontosan ennyi kell mindenkinek a boldoguláshoz, a gördülékeny játékmenethez. Az oldalazás, csakúgy, mint a Quakeben és társaiban, itt is elengedhetetlen kellék. Szinte minden főellenség könnyedén leküzdhető így, bár egy-két vicces fiú az ellenség soraiban is akad.

Többfajta fegyvert és kisegítő eszközt találhatunk utunk során, lehetőleg mindent szedjünk össze. (siessünk, egy idő után automatikusan szétrobbannak a fel nem vett tárgyak.) A lángszóró optimális nagy tömegben támadó, közeli célpontok leküzdésére, de igen mókás bevetni nagy hatótávolságú, célkövetős rakétát használó lények ellen is.

A hang és a zene ideális a játékhoz. Leginkább az Amigás shoot' em up programok dallamait

VÉLEMÉNY



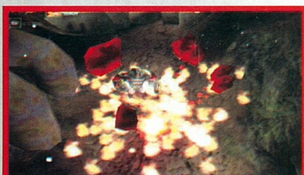
Régen találkoztam hasonló jellegű programmal a piacon. A shoot' em upokat felváltották a first person shooterek, a külső nézetes 3D akciójátékok és az ugrabugra arcade programok. A Rage visszanyúlt a „régi szép időkbe", hogy egy kis nosztalgiát csempésszen az Expendable-be. Ezzel sikerült újra és átértelmeznie a klasszikus shoot'em upot, amely más stíluselemekkel kiegészítve sikeresen megállja a helyét az évezredvégi játékdömpingben, és bizonyos szempontból még ki is emelkedik belőle.

Egy-két extra kellékkel fokozható az alapvetően is nagyszerű hangulat. Ha pénztárcánk engedi, mindenféleképpen szerezzünk egy 21"-os monitort, és azon is nézzük meg a programot, ugyanis lehet, hogy egy egyszerű, 14" képátlóval rendelkező készüléken túl kicsinek tűnnek a figurák. Az meg ugye nem szerencsés, ha a legnagyobb gyilkolászás kellős közepén nem is tudjuk voltaképpen, hogy hol van az a szerencsétlen kommandós. Javasolt továbbá egy pár minőségi hangszóró, azon jön csak át igazán a „gépfegyver muzsika". Szerintem mindenféleképpen feldobja a programot a nosztalgia, és aki vágyik egy kis „régi idők focijára", feltétlen próbálkozzon vele. Remélem, a Rage hasonló meglepetésekben részesít bennünket a továbbiakban is.

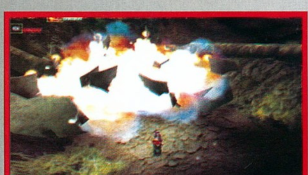
SILVANION





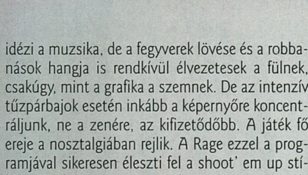




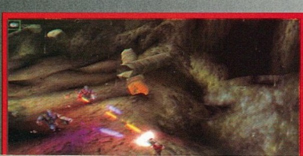












idézi a muzsika, de a fegyverek lövése és a robbanások hangja is rendkívül élvezetesek a fülnek, csakúgy, mint a grafika a szemnek. De az intenzív tűzpárbajok esetén inkább a képernyőre koncentráljunk, ne a zenére, az kifizetődőbb. A játék fő ereje a nosztalgiában rejlik. A Rage ezzel a programjával sikeresen éleszti fel a shoot' em up stílusú játékokat, és nagyszerűen ötvözi az arcade elemeivel. Ehhez járul az átütő erejű 3D-s grafika a maga kábító fényhatásaival, komplex poligon szereplőkkel, tükröző felületeivel a mindent körülvevő köddel és a vadító zenével.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

84

HARDVERIGÉNY	P200 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D, 3DFX
MULTIPLAYER	–

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA

HANGULAT

ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

EXPENDABLE	
FIGHTING FORCE	ZED 98/5 • 83%
THUNDER BRIGADE	ZED 99/2 • 81%
SAVAGE ARENA	ZED 99/3 • 79%

Baldur's Gate: Tales Of The Sword Coast

Továbbra is üdvözlettel Kardpartról!

Interplay / Black Isle

A számítógépes szerepjátékok történetében talán még egyetlenegy RPG sem könyvelhetett el akkora kasszasikert, mint az Interplay Baldur's Gate-je. Hónapokon keresztül vezette az eladási toplistákat, ami napjainkban egy szerepjátéktól nem kis teljesítmény. A siker teljesen megérdemelt volt: az Ultima 7 óta egyetlen RPG-nek sem volt ilyen hatalmas bejárható világa, valamint a kaszt- és harcrendszer, és nem utolsósorban a grafika területén messze túl is szárnyalta az Origin játékát. Sokan még el sem hagyták Kardpartot, máris megérkezett az első küldetéslemez, amely nem ereszt az Elfelejtett Birodalmak mesés világából!





Baldur-rajongókat hetekig-hónapokig hat lóval sem lehetett volna elhúzni számítógépük elől, míg egy bosszantó játékelem meg nem zavarta a felhőtlen boldogságot: csak 89 000 tapasztalati pontig lépte a szinteket karakterünk, utána megállt a fejlődésben. Néhányan egy apró segédprogrammal megoldották a problémát, sokan voltak azonban, akik végül emiatt nem fejezték be a játékot. A dühödt levelek hatására végül emiatt döntött úgy a Black Isle Studios csapata, hogy a küldetéslemezben inkább elvetik ezt a megszorítást, amelyhez egyébként egész idáig makacsul tartották magukat...



„Jé, ez a város tegnap még nem volt itt..."

Elég nagy kitolás lenne a rajongókkal szemben, ha a küldetéslemez mindössze ennyiből állna: a Tales Of The Sword Coast négy új bejárható területet és egy nagy rakás új küldtetést kínál. A négy új helyszínből azért inkább csak három igazán „terület", a negyedik – Durlag tornya – valójában egy hatalmas épület.

A Tales viszont nem a megszokott „plusz nyolc küldetés, kilenc egység, három Windows-háttér" formájában teszi ezt, hanem szorosan integrálódik a már meglévő játék menetéhez: eredeti térképünkön új helyszínek jelennek meg, új mellékszotrikkal, küldetésekkel. Kicsit hasonlatos a dolog az „élőben" zajló szerepjátékok kalandmoduljaihoz: a régi játékállásokat betöltve, a megszokott helyszínek mellett újakkal találkozhatunk. Akik kifejezetten csak a küldetéslemezzel szeretnének játszani, azok betölthetnek egy „gyári" kimentést egy előre elkészített csapattal – így rögtön az egyik új területről, az Ulgath Szakálla nevű városból indulhatnak.

Persze az igazi profik inkább a jól bejáratott csapatukkal szállnak szembe az új veszedelmekkel: a játék befejezése előtti legutolsó kimentést betöltve ugyanúgy rögtön Ulgath-ban találhatjuk magunkat, ám ezúttal saját csapatunkkal kezdhetjük meg kalandjaink sorát.





VÉLEMÉNY

Őszintén szólva egy kicsit csalódtam a hőn áhított küldetéslemezben: bár tényleg rengeteg új mellékküldetést és fegyvert kapunk, sok-sok nem-játékos karakterrel ismerkedünk meg, de a fő sztorin ez mit sem változtat. Hiába reménykedtem, hogy új befejezéseket vagy mellékvágányokat ismerek meg a történetben – a vége így is ugyanaz.

A mellékküldetések ugyan érdekesek és nagyjából összefüggenek egymással, de sajnos a történet fő vonalába nem kapcsolódnak be. Így igazából csak azoknak nyújt a Tales újdonságot, akik még nem vitték végig a játékot – bármennyire is remek játék volt a Baldur's Gate, ahhoz azért túl monumentális, hogy az ember a kiegészítő miatt elölről kezdje, ha már egyszer végigjátszotta.

Aki elakadt valahol a játékban vagy csak most kezdett bele, az mindenképpen szerezze be a Tales Of The Sword Coastot, de ha már befejezte, akkor eget rengetően új dolgokkal nem fog találkozni benne. Persze akinek van kedve ilyenkor régi játékállást visszatölteni…

BAD SECTOR





Rendezői vágás

Akik még nem fejezték be az eredeti Baldur's Gate-et, azok sem maradnak ki az új kalandokból: elég egyszerűen a térképen újonnan megjelent városhoz odamenni. Viszont csak akkor érdemes bekapcsolódniuk a küldetéslemez kalandjaiba, ha karaktereink már túl vannak az ötödik fejezeten, és Baldur's Gate városában elrendezték ügyes-bajos dolgaikat, mert – egyrészt – nagyjából ekkor válnak elég erőssé az új küldetésekhez, másrészt a mellékküldetések logikailag is kapcsolódnak a baldur's gate-i eseményekhez (például rögtön a Ulgath-ban találkozhatunk Shandalarral, aki jogosan lehet dühös ránk: lányainak halála ugyanis a mi lelkünkön szárad…).

Még több kard, még több mágia

Természetesen az új helyszínek és mellékküldetések mellett a Sword Coastot telerakták új nem-játékos karakterekkel, fegyverekkel, varázslatokkal, varázstárgyakkal is. Megkapunk végre olyan mágikus eszközöket is, amelyek után eddig hiába ácsingóztunk. Ilyen például a láthatatlanság gyűrűje, amelyet a készítők már az eredeti játékban is ígértek, de végül – a hivatalos verzió szerint: hogy ne menjen a játékmenet kárára – kiszedték a végső verzióból. Emellett rengeteg új kardot, pajzsot, fegyvert találunk – a már meglevőknél valószínűleg nem jobbak (Drizzt kardját és páncélját például semmivel sem lehet felülmúlni), csak esetleg némileg érdekesebbek.

Rengeteg új varázslatot tanulhatunk meg, de igazán ezen a téren se számítsunk erősebbekre (olyat például nem találunk, mint a legendás Cloud Kill) – legtöbbjük a már ismert varázslatainkkal egyenértékű vagy azoknál valamivel gyengébb.

True color star?

Természetesen – mivel az engine-hez nem nyúltak – a grafika változott a legkevesebbet a játékban. Az eredeti programhoz képest azért sikerült némileg szebb és változatosabb grafikai elemeket alkalmazni: az ulgath-i jégbarlang és a hajóroncs környéke különösen szép lett.

81

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	–
MULTIPLAYER	2–6 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

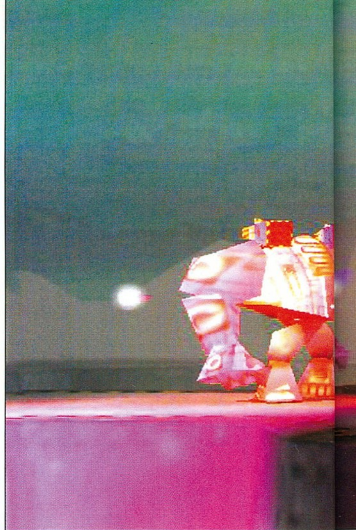
TALES OF THE SWORD	
BALDUR'S GATE	ZED 99/2 · 91%
HEXPLORE	ZED 98/10 · 80%
LANDS OF LORE 3	ZED 99/5 · 88%

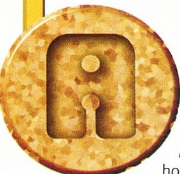
Machines

Ahová lépek, gépek

▼ Acclaim / Charybdis

1999 első félévében szinte alig jelent meg „klasszikus" Dune 2-klón, a Myth II, a Warzone 2100 és két hamarosan megjelenő folytatás (Battlezone II, Dungeon Keeper II), viszont azt sejtetik, hogy eljött a 3D-stratégiák kora. Az Acclaim keze alatt munkálkodó Charybdis fejlesztőcsoport programja, a Machines is ezt az irányzatot erősíti.





XXI. század küszöbén nyugodtan kijelenthetjük, hogy gépek uralják mindennapi életünket. Attól a pillanattól kezdve, hogy felébredünk az elektromos ébresztőórára, egészen addig, amíg megesszük a TV előtt a mikrohullámú sütőben felmelegített vacsoránkat, gépekkel találkozunk mindenütt. Mi lenne, ha ezek a masinák önálló öntudatra ébrednének és saját intelligenciára tennének szert? Erre a kérdésre már sok film és sci-fi regény próbált választ adni, és a Machines jóvoltából most a számítógépes játékok is előadják a maguk verzióját.

A szerencsés végkifejletű negyedik (!) világháború után járunk, valahol a napfényes jövőben (egészen pontosan 2545-ben), ahol az emberek békében és egészségben élnek, az életszínvonal pedig a felhőket verdesi. Az anyabolygó nyersanyagai azonban elapadóban vannak, ezért a földlakók szétküldenek néhány ezer önműködő gépet a világűrbe, hogy planétáról planétára vándoroljanak, és a galaxis erőforrásait kiaknázva segítsenek a Földön. A terv remekül beválik, és a masinák még évszázadok múlva is küldik haza a kitermelt nyersanyagot. Az emberiség azonban 3297-ben egy újabb világháború folytán elpusztul, és a gépek – mivel mesterséges intelligenciájukba beépítették a darwini elméletet – önmaguk reprodukálásába kezdenek. Egy alkalommal két különböző „gépfaj" találkozik egy távoli csillagrendszerben, és a konfrontáció eredményeként követik megalkotóik életstílusát: galaktikus háborúba bocsátkoznak, amelyben természetesen a játékos tetszeleg a döntőbíró szerepében...

Indítás után rögtön megragadja az ember figyelmét az engine szépsége. Többféle mozgatható kameranézet közül választhatunk, változatos tájon bolyonghatunk, és egységeink hűen követik a domborzati viszonyokat. Sajnos a továbbiakban, ahogy egyre többet játsszunk a Machinesszel, egyre inkább a hibák tűnnek fel. A real-time stratégiák ősi átka, a rossz egységmozgás ugyanis ennél a programnál is megfogant: a masinák gyakran fennakadnak egy-egy hegyoldalon vagy épületen, a térkép egyik végéből a másikba terelgetni őket pedig ember- és türelempróbáló feladat (különösen az épületbelsőkben játszódó küldetéseknél). A folyamatos pátyolgatás egyébként a játék egészére jellemző, a gépek ugyanis csak ritkán veszik a fáradtságot arra, hogy maguktól megtámadják a rájuk rontó ellenségeket, ne adj' isten megjavítsák sérült bajtársakat. Az ellenfél egységei is meglehetősen bután viselkednek: a gépi játékos támadó csapatait több kisebb osztagra szedi szét, és egymás után rohamoz, gondosan ügyelve arra, hogy elég időnk legyen összeszedni magunkat két támadás között... Ennek köszönhetően a játék igen könnyű, ellenségeink a késői küldetésekben is maximum túlerejükkel okoznak gondot, nem a taktikájukkal. Az egységekbe mellesleg be is lehet szállni, és belülről irányítani őket (á la' Battlezone), azonban – mivel így gyakorlatilag nem tudunk parancsokat kiadni – ez a nézet látványos, de teljesen használhatatlan.

A játékelemekkel sincs minden rendben, bár a számok impozánsak. A single player küldetésekben több, mint 50 különböző gépezet (mind külön speciális képességekkel) és 25 fegyverfajta áll rendelkezésünkre a hódító háborúhoz, amelyeket a stratégiai játékokban megszokott módon előbb ki kell fejleszteni a megfelelő épü-

letekben. Az épületekhez viszont nyersanyag szükségeltetik (esetünkben ásványok), amelyekhez bányászrobotokat kell építenünk, előbb azonban néhány radaros felderítőrobotokkal lokalizálni kell a földalatti kincsek helyét. Ezt a hosszadalmas folyamatot minden küldetés előtt el kell végezni, ami egy idő után nagyon unalmassá teszi a játékot. A single player üzemmód gyengesége máshol is megmutatkozik: a szóló missziók roppant fantáziátlanra sikeredtek, összefűző kerettörténetről pedig ne is álmodjunk (olyan a játék, mintha skirmish küldetések lazán összefűzött gyűjteménye lenne). A pályák megszerkesztettsége sem valami jó: a „magas fal"-térképelemet tudatosan úgy alkalmazták a készítők, hogy labirintusszerűre változtassa a pályákat, ami egyrészt kissé hiteltelenné tesz egy bolygófelszínt, másrészt nagyon lekorlátozza a magaslati pozíciók kihasználását, harmadrészt néha azt az érzést kelti az emberben, hogy egy 2D-s programmal játszik...

A multiplayer részről már sokkal több jót lehet mondani. Bár az engine és a térképek hibái itt is megvannak, a mesterséges intelligenciából fakadó bosszankodások megszűnnek (ha a skirmish, azaz a gépi ellenfelek opcióját választjuk, marad a mérgelődés), és egy kellemes kis programot kapunk. Multiban jóval élvezetesebb a játék, ami többek között néhány, csak többjátékos üzemmódban elérhető egységnek köszönhető (ilyen például a kémrobot, amellyel észrevétlenül beosonhatunk az ellenséges bázisokra, és néhány épület felrobbantásával hagyhatjuk ott névjegyünket). Sajnos, egyszerre maximum négy játékos lehet benn egy partiban, és ráadásul mindegyiknek kell, hogy legyen egy CD-je – ez már korántsem olyan vonzó...

A Machines legnagyobb erényét, a játék kivitelezését a végére hagytuk. Igényes 3D-környezettel és textúrákkal találkozhatunk, és ebben a környezetben szépen megtervezett, változatos egységek és épületek találhatók. Ezen kívül gazdag színek és tengernyi 3D-effekt boldogítja a játékost, az égen a bolygók mozgása pedig az egyik legnagyszerűbb hangulati eleme a játéknak. És ha már a hangulatnál tartunk: a játék minimalista techno-zenéje nagyszerűen illik a programhoz! Elvégre mi másra menetelhetnének csatába a gépek, mint gépzenére? A külcsín azonban nem képes elrejteni azt a sok hiányosságot, amelyek már egy-két óra játék után kibuknak... A Machines talán azoknak nyújthat tartalmas szórakozást, akik még csak most ismerkednek a real-time stratégiákkal. Ők elsajátíthatják a műfaj alapvető trükkjeit, és a program könnyű mivoltának köszönhetően sok sikerélményben részesülhetnek. A veterán játékosok azonban inkább keressenek valami profibbat.

VÉLEMÉNY

Az utóbbi hónapokban gyakran siránkoztam azon, hogy mostanában nem jelenik meg egy valamirevaló real-time stratégiai játék sem. Ebben a hónapban kettő is a kezeim közé került, és kíváncsian vártam, hogy melyik fogja felülmúlni a másikat. Öt-öt perc játék elég volt ahhoz, hogy megállapítsam: A Warzone 2100 messze túlszárnyalta a Machinest. A programnak ugyanis az egységek mozgásától kezdve az irányítás nehézkességén át a single player üzemmód sivárságáig számos hibája van. Ezek a negatívumok egyenként is hidegre tennének egy játékot, ám együtt kiölnek belőle szinte minden élvezetet. A legjobban a programot jellemző öreguras sebesség zavart. Mire a Machinesben megölök egy ellenséges bázist, addigra a Warzone 2100-ban végigviszek egy teljes küldetést. Ez önmagában nem lenne baj, de a többlet idő nagy részét az tölti ki, hogy szájbarágósan utasítgatjuk minden önállóság nélküli egységeinket, miközben szitkozódunk ostobaságuk miatt, ha elakadnak egy-egy tereptárgyban. Az Acclaim terméke tipikus tucatjáték. Az eredetiségnek szinte semmi nyomát nem látni benne, a már máshol látott technikákat pedig igencsak középszerűen klónozza. Szépnek szép, változatosnak változatos (különösen az egységpaletta), de a megoldásait már látjuk tíz másik játékban...
Nekem tehát nem jött be igazán a program, de az az igazság, hogy én a Populous: The Beginning, a Brood War és most a Warzone 2100 megjelenése óta az általuk prezentált színvonalat követelem meg egy 1999-ben megjelenő játéknál. Remélem, egyik-másik kiadó hamarosan belátja, hogy ma már nem elég az üdvösséghez, ha egy játék tucatszámra ontja a 3D-kártyák effektjeit...

STÖKI

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS D3D
MULTIPLAYER 2–4 JÁTÉKOS

74

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

MACHINES	
TOTAL ANNIHALATION	ZED 98/1 · 91%
WAR OF THE WORLDS	ZED 98/11 · 89%
MAX2	ZED 98/10 · 82%

The Operational Art Of War Volume II 1956-2000

Ronda és finom

▼ Take 2 Interactive / Talonsoft

Sajnos az emberiség minden reménye ellenére a második világháborút követő időszak is sok értelmetlen háborút hozott. Nem csoda, hogy volt elegendő anyag a Talonsoft – kizárólag „keményvonalas" stratégáknak szánt – The Operational Art Of War elnevezésű programjának folytatásához. A második rész a modern hadászati technika majd' minden vívmányát csatasorba állítja, ezért a világtörténelem legfrissebb konfliktusait is újrarendezhetjük anélkül, hogy akár egyetlen hajszál is kárát látná az eseményeknek.





ajd' egy éve vetődött el hazánkba a misztikus hangzású The Operational Art Of War első része, és nálunk is a külföldihez hasonlatos fogadtatásra talált. A fanatikus egységtologatók között osztatlan sikert aratott, míg az átlag játékosok hajukat tépve nyomkodták az Alt+F4 kombinációt, mihelyst meglátták a spártai egyszerűséggel kivitelezett képernyőt. Való igaz, itt nem nyomulhatunk csillogó páncélosainkkal festői szépséggel megrajzolt terepen, nem fog elfüstölni grafikus kártyánk sem és a komoly animációkról is lemondhatunk. A második résszel kapcsolatban két dolgot elöljáróban el lehet mondani: még összetettebb, sokoldalúbb („csontstratégiák", örvendjetek!) és egy grammal sem szebb, mint a régi...

M1A2, a nyerő koordináták

A ZED 98/9-es számában elhangzottak nagy vonalakban érvényesek a második résszel kapcsolatban is, ám mondanom sem kell, tucatnyi változtatást fedezhetünk fel az új epizód kipróbálásakor. A modern hadviselést jobban tükrözendő a minőség az eddigieknél sokkal komolyabb szerepet kapott. Mostantól minden egyes páncélos, üteg külön-külön támad, illetőleg védekezik, nem egy közös csoportban. Ennek eredményeként a komolyan páncélozott és agilis tankok (például az M1A2) vagy a csúcstechnológiát képviselő repülők (mint a még rendszerbe sem állított F-22 Lightning) megsemmisítéséhez meggyőző túlerő szükségeltetik.

Gépesített alakulataink gyorsaságát ezúttal nemcsak három sebességi fokozat hivatott megkülönböztetni, külön tulajdonságként jelenik meg a terepviszonyok leküzdésének képessége, a mozgékonyság. Utóbbi – szerepjátékos zsargonnal élve – a mentődobás szerepét tölti be. Magyarán szólva egy jármű megsemmisítéséhez a támadó sikeres lövése, az esetleges mentődobás rontása és a páncél átütése szükségeltetik egyszerre. A páncél kifejezés persze igencsak szegényes információtartalommal bír a modern tankok jellemzésekor, de a készítőknek hála a TOAW2-ben is külön figyelmet kapott az egyes típusok modellezése. Így találhatunk hagyományos, több rétegű vagy éppenséggel reaktív védelembe burkolt páncélost is.

Még az ég is ég

Ami a légi hadviselést illeti, ebben a témakörben is tapasztalhatunk átfogó változtatásokat. Egyrészt végre kiadhatunk hidak és vasúti vonalak megsemmisítését célzó utasításokat, másrészről olyan aprólékos dolgokra is lehetőségünk lesz, mint a félelmetes hírű lopakodók bevetése, amelyek éjszaka gyakorlatilag zavartalanul közlekedhetnek a MiG-ektől zsúfolt égbolton. A légelhárító rakéták sem maradhattak ki a programból, nekik hála a jó helyre telepített SAM-ek hathatós védőernyőt borítanak környezetükre.

Külön bekezdést érdemelnek a helikopterek, amelyek elsősorban a vietnami háború során vívtak ki elismerést a katonai szakértőktől. Nem véletlenül, a rotorok repítette szöcskék villámgyorsan áttelepítették a gyalogságot, de akár a

tüzérséget is, sosem tapasztalt mobilitást adva ezáltal az alakulatoknak. Pontosan ezt kapjuk vissza a TOAW2-ben, amikor a megfelelő szállítókapacitás birtokában csak felkapjuk derék bakáinkat, és a térkép másik végén felbukkant vietkongok mellett landoltatjuk őket. A helikopteres szállításoknak köszönhetően akárhol kialakíthatunk harapófogó jellegű támadásokat, aminek nem sok ellenség képes ellenállni. Ne feledjük azonban, hogy az ilyen mértékű szabadságot kizárólag a hagyományos repülőink által biztosított légtérben élvezhetjük, azaz nem minden csatában lesz ennyire szabad a mozgásterünk.

Gorillák között megbúvó gerillák

Talán a legérdekesebb újdonságnak az irreguláris gerilla alakulatok modellezését tekinthetjük. Ezek a speciális alakulatok automatikusan elszakadhatnak az ellenségtől, nagyon nehéz felfedezni őket (különösen dzsungelben, repülőről...), viszont nem foglalják el azokat a hexákat, ahol átvonulnak, kizárólag azt, ahol körük végén állnak. További előnyük, hogy ellenséges területről támadva meglepetésszerű rajtaütéseket végeznek, ami a megnövelt támadóértékben mutatkozik meg.

Sajnos most sem hagyhatták ki a nukleáris csapások lehetőségét a készítők, hiszen ma is létező veszélyforrások ezek a pusztító eszközök. Atomcsapásaink sem egyformák, hiszen a kilotonnányi töltetektől a sok megatonnás, végső csapásmérésre alkalmas eszközökig minden bevethető, amennyiben az összecsapás tervezője rendelkezésünkre bocsátja a kérdéses fegyvereket. Azért a bitvilág tömeggyilkosai ne örüljenek, nukleáris töltetet csak rendkívül nehéz helyzetbe került országok indíthatnak, és ilyenkor legtöbbször a csata is azonnal véget ér, mindkét fél teljes vereségével. Valaki viszont mindenképpen nyer, mégpedig az a számítógépes stratéga, aki kipróbálja a játékot...



Vélemény

Amit a legtöbbször felhoznak ismerőseim, amikor TOAW-stílusú programok jönnek szóba, az a puritán (kevésbé finoman fogalmazva: ronda) grafika, ami jellemzi ezeket a játékokat. Egyfelől igazuk van, hiszen nekem is jobban tetszik egy egész képernyőt betöltő, térhatású, remekbe szabottan kivitelezett tank, mint egy négyzet, benne egy lekerekített téglalappal és néhány számmal, jellel. Csakhogy, amit nem vesznek figyelembe a kifinomult ízlésvilággal megáldott kritikusok, az a megjelenítendő alakulat hihetetlen heterogenitása. Egy 10-12 ezer emberből, több száz páncélosból, járműből, ütegből és egyéb felszerelésből álló hadosztályt egyszerűen képtelenség élethűen ábrázolni! A Panzer-sorozatban is igencsak sántított, amikor egy városba mindössze egy fajta alakulatot tehettünk, mintha nem férne el a gyalogosok mellett néhány ágyú vagy rohamlöveg. Azt kell mondjam, a TOAW-sorozatnak sokkal élethűbb az ábrázolásmódja, amikor keresztek és körök alkotta négyzetekkel dolgozik. Ha tehát egy stratégiai játék nem csillog-villog, annak oka nem feltétlenül a cég grafikusainak tehetségtelenségében keresendő, inkább a racionalitásban...
Azt persze készségesen elismerem, hogy a Quake-től szabadulni képtelen fanatikusok számára unalmas és átláthatatlan lesz a program, ám a Panzer-sorozaton edződött agyak bátran tehetnek egy próbát, hátha magával ragadja őket a vértelen háborúzás művészetének varázsa.

-CSONTI-

Menü stratégiai ínyencek számára

Bog Son '66 – Bemelegítő küldetés, kevés egység, kis térkép, ám annál keményebb vietkong ellenállás.
Cuba '62 – Kitalált háború, amely a kubai rakétaválság radikális megoldását dolgozza fel. Vajon, hogy reagál Hruscsov az amerikai invázióra?
Desert Storm '91 – A Kuvaitot elfoglaló Irak ellen a fél világ fegyvert fogott, az eredmény nem is lehetett kétséges. Talán csak egy igazi nagyvezír hiányzott Bagdad sikeréhez? Talán...
Fulda '76 – Frankfurt elfoglalását célzó sosem volt hadművelet, amely kis méretével könnyebb áttekintést, de annál nagyobb kihívást jelent.
NATO-Warsaw Pact '62, Germany '84 – Szintén egy-egy fiktív keleti agressziót dolgoznak fel ezek a csaták is, ám itt a játéktér egész Németországot és környékét magában foglalja, ezért csak haladóknak és időmilliomosoknak ajánlhatók.
Ia Drang '65 – Halálos bújócska a vietnami dzsungel mélyén.
Kashmir '99 – India-Pakisztán összecsapás az idei esztendőre időzítve.
Korea '99 – Az 50-es évek vérengzése modern változatban. De ki marad a végén?
Middle East '56, '67, '73 – Három arab-izraeli háború, ahol a politikai szituációra legalább annyira tekintettel kell lennünk, mint a katonai helyzetre.
Sino-Soviet '69 – Elképzelt kínai-szovjet összecsapás Mongóliáért és az egész térség uralmáért.
Test Offensive '68 – Még egy vietnami hadjárat, ahol már találkozhatunk thaiföldi, ausztrál és koreai alakulattokkal is.

86

Technikai jellemzők
- Hardverigény: P133 / 32 MB RAM / 250 MB HDD
- 3D-támogatás
- Multiplayer: 2 játékos

Értékelés
- Grafika
- Hangulat
- Összetettség

Összehasonlítás

THE OPERATIONAL ART OF WAR II	
THE OPERATIONAL ART OF WAR	ZED 99/1 · 87%
STEEL PANTHERS 3	ZED 98/3 · 79%
PEOPLES GENERAL	ZED 98/10 · 82%

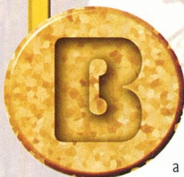
Corsairs



A dicsőségért és a királyért! No meg persze az aranyért...

▼ Microids

Kalózok! Spanyol galleonok, mesés kincsek, amelyekhez vér tapad, vad ágyútűzben egymással hatalmas reccsenéssel összeütköző hajók, brutális kézitusa – egyetlen játék sem tudta annyira visszaadni a kalózkodás hangulatát, mint a Commodore 64-re elkészült ősrégi klasszikus. A Pirates! nemcsak készítőjének, az azóta élő legendává avanzsált Sid Meiernek és a kiadó cégnek, a MicroProse-nak alapozta meg a hírnevét, de minden idők egyik legnagyszerűbb stratégiai játékaként örökre beírta magát a számítógépes játékok történelemkönyvébe. Bár már sokan próbálkoztak a legendás játék témájának felelevenítésével több (Sea Legends) vagy kevesebb (Bucaneer) sikerrel, egy kis francia cég „corsaire"-jei most ismét a Karib-tengerre szállnak, hogy fosztogatásukkal borsot törjenek a spanyol birodalom orra alá!



Bizonyos, hogy sokak fülében ismeretlenül cseng a Microids neve, és csak néhányan emlékeznek vissza a cégre, amely a Commodore 64-es időkben élte fénykorát. Az utóbbi évek során inkább csak vegetáltak, alig-alig kiadva egy-két programot. Ezért is meglepő, hogy végre egy olyan ambiciózus programot adnak ki, mint a Corsairs. Mivel a Mindscape Bucaneerje meglehetős bukás volt, az Ocean Sea Legends című játéka pedig – annak ellenére, hogy remekül sikerült – a gyenge marketingnek köszönhetően az ismeretlenség homályába veszett, a Corsairs készítőinek alaposan fel kellett kötniük a tengerésznadrágot, ha nem akarják, hogy az ő játékuk is zátonyra fusson.

Monsieur vagy mister?

Tengerre hát, de milyen nemzetiség színeiben kalózkodjunk? Akik a Pirates!-ben spanyol lázadóként vagy holland „vállalkozóként" fosztogattak, azokat ki kell, hogy ábrándítsam: a játék elején csak angol vagy francia nemzetiséget választhatunk. Megjegyzendő egyébként, hogy a francia alapnévként megadott Jacques Cartier soha életében nem volt kalóz, hanem egy Kolombusz babérjaira törekvő, híres, de szerencsétlenül járt felfedező. Úgy látszik a készítőknek a történelemórákon is inkább a Pirates!-en járt az eszük...

Okleveles kalóz?

A részletek iránt fogékonyabb játékosok, gondolom, elgondolkoztak azon, hogy a „corsairs" vajon pontos szinonimája-e a „pirate"-nek, esetleg másféle jelentéssel bír? Nos, a névbeli különbség nem véletlen: míg a pirate-típusú kalóz megkülönbözetés nélkül kifoszt minden útjába akadó hajót, a corsair csak hazája ellenségeivel teszi ezt – ilyen volt például Sir Francis Drake, Erzsébet királynő kedvence és a spanyol hajók réme, vagy a filmvásznon Erol Flynn által megszemélyesített Peter Blood kapitány. Az ilyen kalózok rendelkeztek egy „letter of marque"-kal, amely segítségével a hazai kikötőkben nyugodtan partra szállhattak (persze a spanyolok nem igazán értékelték ezt a finom megkülönböztetést)... Akiknek az előbbi megoldás szimpatikusabb és már a „Pirates!"-ben is gyilkoltak, akit értek, azoknak a figyelmébe ajánlom, hogy néha ki is kell kötni...

Ne csak raboljunk, terjeszkedjünk is!

A játék címével a játékmenetbeli változtatást jelöli: a Corsairsben nemcsak hajókat kell megcsáklyáznunk és kifosztanunk, hanem anyaországunk – eleinte gyenge – gyarmatvároskáit is meg kell védenünk; sőt, anyagilag támogatnunk, fejlesztenünk kell! A befektetés megéri: az ellenséges városok erődjei azonnal tüzet nyitnak hajóinkra, ahogy a közelükbe érünk, úgyhogy ha az ellenség elfoglalja őket, igen hamar hontalanná válhatunk. Így a legfontosabb a saját városainkban a külön szigeten levő erőd fejlesztése, hogy a rivális hódítók vagy kalózok hajóit még idejében elsüllyessze.

A többi létesítményt (kikötő, szárazdokk, világítótorony, városháza) azért érdemes fejleszteni, hogy több hajónk tudjon egyszerre kikötni, jobban tudjunk kereskedni, ami szintén kulcsfontosságú eleme a játéknak. Természetesen amellett, hogy saját városainkat óvjuk, a rivális városokat érdemes minél hamarabb elfoglalnunk, majd az irányításunk alá véve azokat is fejlesztgetni.

A városokban persze a Pirates!-hez hasonlóan itt is megtaláljuk a jól ismert funkciókat: eladhatjuk az összerabolt javakat (cukor, fűszer, ékszerek stb.) kijavíthatjuk hajóinkat és legénységet toborozhatunk. A előző kalózos játékokkal ellentétben itt nem a hírnevünk alapján szegődnek hozzánk embereink, annyit vehetünk fel, amennyit akarunk és lázadások sem zavarják meg nyugalmunkat – ebben a játékban olcsó az emberélet...

Vér és arany

Persze mindenekelőtt kalózok vagyunk, így vagyonkánkat leginkább az ellenséges hajók elfoglalásával gyarapíthatjuk. A harcnak ez a része nagyjából a MicroProse játékából már jól ismert módon zajlik le: felülnézetből az ellenséges vitorlás körül cikázva és sűrűn ágyúzva kell hozzá közel kerülnünk, hogy megcsáklyázhassuk és a fedélzetre ugrálhassunk csapatunkkal. Az igazi különbség a fedélzeten zajló harcban van: míg a Pirates!-ben és a Sea Legendsben csak hősünk, valamint az ellenséges kapitány vívópárbaját kellett lejátszanunk, addig itt egész csapatunkat a real-time háborús játékokban megismert módon irányíthatjuk: leginkább a Lords Of The Realms II csatáira emlékeztet ez a rész. A kapitányoknak kiemelt szerepük van: ők a legerősebb és legenergikusabb harcosok. Ha jobban küzdenek, kalózaink is lelkesebben harcolnak, ha viszont elhullanak, az végzetes lehet embereink moráljára: ilyenkor általában fel is adják a küzdelmet. Ugyanez persze igaz az ellenségre is, így érdemes először mindig az ellenség vezérével végezni.

VÉLEMÉNY

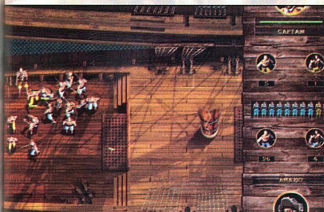
Ha számot kellene vetnem azzal, melyik számítógépes játékkal játszottam legtöbbet életemben, még mindig a Pirates! vezetné a rangsort. A stratégiának, a kereskedésnek, a kalandozásnak és az akciónak olyan nagyszerű koktélját sikerült Sid Meiernek megalkotnia, amely méltán emelte a csúcsra.
Bármennyire is próbálkoztak készítőik, a Pirates! nyomán készült klónok egyike sem tudta igazán felülmúlni az eredetit. Habár erre a Corsairs sem képes, francia könnyedsége, nagyszerű hangulata, grafikája, és nem utolsósorban újításai révén sikerült felelevenítenie azokat a régmúlt időszakokat, amikor órákat ültem a Commodore 64 előtt a spanyol hajókat, városokat fosztogatva. A játéknak sikerült megőriznie azt, ami az eredeti játékban jó volt: a hajóharc itt is régi módon felülnézetből zajlik, és nem bonyolították agyon, mint a Sea Legendsben. A kézitusa már egy hangyányit alacsonyabb színvonalú, elrontja az irányítás és mesterséges intelligencia gyengesége – de szerencsére azért ez itt annyira nem zavaró. Nagyszerű ötlet, hogy a hagyományos kalózkodás mellett a városokat is fejlesztenünk kell, és a csaták során nem csak kalózainkat, hanem az erődök helyőrségeit is irányíthatjuk. Így tényleg értelmet kap a Corsairs cím: itt igazából harcos gyarmatosítóként és nem közönséges kalózként szerepelhetünk.
A tálalásra sem lehet panasz: bár a 3D-s video- és hangkártyánk pihenhet, a finoman kidolgozott, korhű grafika és remek kalózos stílusú CD-zene nagyon feldobja a játék hangulatát. Mindent összevéve – habár nem korszakalkotó mű a Corsairs – a tengeri csatákra, kegyetlen kézitusákra, némi kereskedésre és városfejlesztgetésre vágyók, na és persze a Pirates! rajongói nem hagyhatják ki.

BAD SECTOR











A helyőrség az utolsó emberig harcoljon!

Városaink erődjei mindenféle fejlesztgetés ellenére néha hiába védik a várost – ilyenkor fogcsikorgatva kell tűrnünk, hogy polgáraink vagyona, asszonyai a kalózok martalékává váljanak... Szerencsére – ha akarjuk – mi magunk állhatunk a helyőrség élére, és a megpróbálhatjuk visszaverni az ellenséges kalózokat vagy katonákat. Persze az ellen általában túlerőben van, de ügyes taktikázással, a csapatok megfelelő mozgatásával és nem utolsósorban a kormányzó hősiességével győzhetünk. Siker esetén nemcsak városkánkat mentjük meg, de az ellenséges hajókat is megszerezzük a fedélzeten levő kincsekkel együtt!

Az Ön küldetése, ha elvállalja...

A sok kalózkodás persze egy idő után nem jelent már kihívást, ezért a játékban rengeteg küldetést is találunk, amelyek végrehajtásáért cserébe aranyat, hajót, rangot vagy egyéb javakat kaphatunk. A végső cél pedig mi más is lenne, mint hogy a Karib-tenger legrettegettebb kalózaként ne a kötél végén, hanem békés öregségben, gazdagon és magas rangban vonulhassunk vissza, hiszen a kalózkodás legfőbb törvénye: halál vagy dicsőség!

80

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	–
MULTIPLAYER	–

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

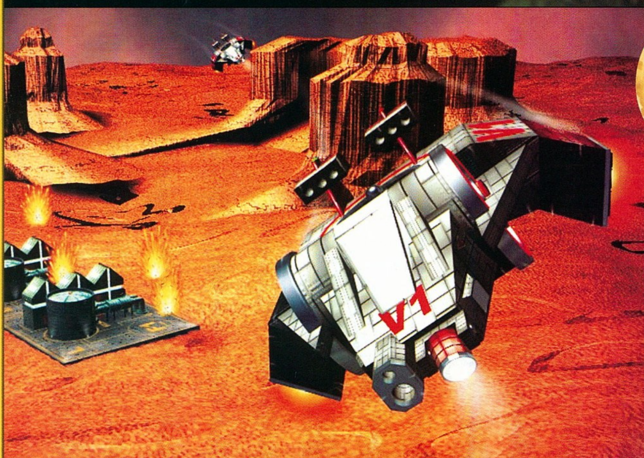
ÖSSZEHASONLÍTÁS

CORSAIRS
ANNO 1602 ZED 99/3 · 82%
BUCCANNER ZED 98/1 · 70%
PIRATES!

Warzone 2100

A háború maga a pokol...

▼ Pumpkin Studios





Egy jövőbeni atomháború és annak elképzelt következményei mindig is hálás alapot szolgáltatnak a szórakoztató iparnak. A sci-fi klasszikusok közül többek között olyanokat ihletett meg a téma, mint Brian Aldyss (Szürkeszakáll) vagy Ray Bradbury (A szemétgyűjtő, Szabadjegy a Chicagói Bombatölcsérbe), a filmek közül pedig elég, ha csak a Mad Max-sorozatra vagy a Terminator-filmek alapötletére gondolunk. A számítógépes játékok készítői is többször feldolgozták már a nukleáris holocaustot (KKND, Fallout 1-2), most egy újabb program gyarapította a sort: a Warzone 2100 posztapokaliptikus világa a real-time stratégiák rajongóit várja!

Az utóbbi hónapokban nagy volt a hallgatás a real-time stratégiai játékok háza táján, de ezt mindenki csak amolyan vihar előtti csendként könyvelte el – elvégre hamarosan egyszerre két ígéretes folytatás rendezi majd át a játék-toplistákat: a TA: Kingdoms és a Tiberian Sun. A két óriást azonban most megelőzte az Eidos és a Pumpkin Studios közös produkciója, a Warzone 2100, amely igen magasra tette a mércét az utána következőknek...



A kerettörténet 2085-be repít, méghozzá Észak-Amerika fölé, ahol a NASDA névre hallgató nukleáris katasztrófa elhárító szatellit vigyázza éberen az országot. A csupán védelmi célokat ellátó műhold azonban meghibásodik és leküld néhány atombombát kelet felé, a nagyobb városokra. Kelet ezt természetesen agressziónak minősíti, és ő is felrobbantja a megfelelő helyeken a maga „szeretetcsomagjait". Ezzel kezdetét veszi a harmadik világháború, amelynek következményeként az egész bolygó éghajlata megváltozik és nukleáris tél tizedeli tovább a világégés túlélőit. Néhány évvel később, 2100-ban három kisebb észak-amerikai katonai csapat összefog, hogy újjáépítse a civilizációt és olyan bázist létesítsen, amely az időjárás viszontagságaival és a háborúból megmaradt fosztogató szabadcsapatokkal szemben egyaránt képes ellenállni. Itt kapcsolódunk a játékba, mint az egyik csapat, az Alfa osztag parancsnoka, és három terjedelmes hadjáratban (hadjáratonként 13-15 küldetésben és mellékküldetésben) osztjuk az igazságot, miközben a Föld maradék olajtartalékait kiaknázva egyre jobban fejlesztjük bázisunkat és harci járműveinket, valamint kiborgjaink segítségével új technológiákat rabolunk a jelentős katonai erőkkel rendelkező szabadcsapatoktól.

Az emberiség túléléséért folytatott hadműveleteinket gyönyörű 3D környezetben játszhatjuk le, amelyhez a valaha látott legprofibb technikai megoldások és legötletesebb játékelemek társulnak. Mindenekelőtt az engine-t érdemes megvizsgálni, amelyről még a legkomolyabb külföldi játéklapok (PC Zone, PC Gamer) is dicshimnuszokat zengtek. Ilyen jól megvalósított programmotort régen láttunk már: olyan, mintha a Total Annihilation, a Battlezone és a Wargames legjobb alkotórészeiből gyúrták volna össze. Az élethűen dimbes-dombos, tavakkal és hegyekkel tarkított 3D-táj minden lehetséges irányba gyorsan mozgatható, forgatható és zoomolható, a sokféle textúrának és az időjárási viszonyoknak (hóesés, köd, eső) köszönhetően pedig kellően változatos. Az egységek a talajviszonyoknak megfelelően mozognak (a sérültek kicsit lassabban), okosan utat adnak egymásnak, és csak akkor bolondulnak meg egy picit, ha 30-40 darabot akarunk átküldeni egy szűk hegyszoroson. Az egységek önállósága ezt leszámítva tökéletes: a javítás, a visszatámadás és a menekülés mind-mind automatikus, sőt, ezeket a magatartásformákat sok egyéb mellett még háromfokozatú skálákon finomíthatjuk (akárcsak a Total Annihilationben). A gépi ellenfél mesterséges intelligenciája sem hagy kívánnivalót maga után: harci járművei először mindig olajkútjainkat támadják, közelharcban pedig legveszélyesebb egységeinket, illetve a javítóegységeket. Ha egy rohamot visszaverünk bázisunk jól védett oldalán, az AI megpróbálkozik egy másik oldalról, és gyakran kihasználja a terep adta lehetőségeket is. A kanyonokat, magaslatokat, szűk átjárókat, dombokat, tavakat és nyílt síkságokat mi is a magunk javára fordíthatjuk, a program ugyanis minden egyes lövésnél és találatnál figyelembe veszi az adott egységek pozícióját. Ebből talán már kiderült, hogy egységeink nem mindig találják el a célpontot, ami tovább fokozza az élethűséget.







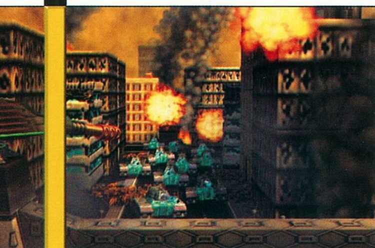






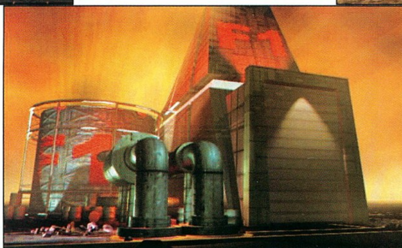
Az engine mellett a játékelemek gazdag és jól megválasztott palettája teszi igazán élvezetessé a Warzone 2100-at. Példának okáért minden egyes küldetést olyan felszereltséggel kezdünk, amilyennel az előzőt befejeztük! Megmaradnak tehát legyártott egységeink, fáradtságos munkával felépített bázisaink, és ettől a játékos még inkább úgy érzi, mintha egy hadjáratot vezetne. Ezen kívül a megölt ellenségek száma alapján

minden egyes egységünk fejlődik, és minél nagyobb rangfokozatokat kap, annál nagyobb eséllyel találja el az ellenfelet, annál

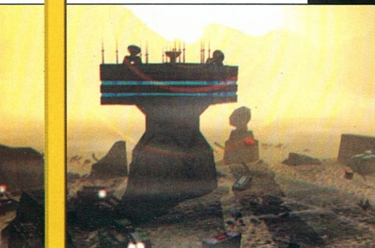




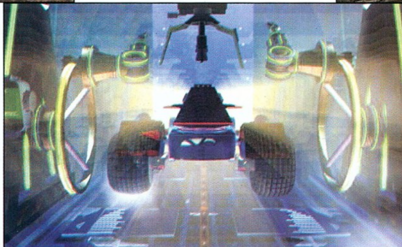




többet sebez. A legnagyobb rangot 512 trófea után kapja meg az egység, ami irreálisan magas számnak tűnhet, de mivel ellenségekkel nem fukarkodik a program, nagyon is elképzelhető, hogy egy hadjárat végére már lesz néhány ilyen veterán hősünk. Ha már az egységeknél tartunk: a programnak nincsenek előre gyártott egységei, viszont három kategóriában (talp, törzsrész és fegyverzet) rengeteg alkatrésszel rendelkezik. Ezekből az alkatrészekből a játékos rakhatja össze azokat az egységsablonokat, amelyeket aztán a gyáraiban termelni fog, a sablonokat törölheti, módosíthatja, nevet adhat nekik, és a megfelelő épületekben új alkatrészeket fejleszthet ki vagy már meglevőket tökéletesíthet. Mindez hihetetlenül változatossá teszi az egységeket – a kézikönyv 2200 féle lehetséges kombinációt említ... Lánctalpakon guruló páncélozott test lángszóró felsőrésszel, légpárnákon suhanó könnyű kétéltű jármű radarral felszerelve vagy fél-lánctalpas javítódroid, esetleg helyből felszálló repülőre szerelt Katyusa – mindennek csak a képzeletünk szab határt! Ha túlhaladottá válik egy régi sablon, nyilvánvalóan le kell cserélni, de mi legyen a már legyártott – és szintén korszerűtlen – egységekkel? Aggodalomra semmi ok, járműveinket ugyanis visszaküldhetjük a gyárba egy kis átszerelésre, az új egységet viszont a régi és tapasztalt legénység fogja vezetni (azaz az egység nem veszíti el tapasztalati pontjait). Az alkatrészek széles skálája a sok elvárható elem mellett (repülőszárnyak, hernyótalpak, kétéltű légpárnák, javítókar stb.) néhány nagyon eredeti újdonságot is tartalmaz. Ezek közül talán a Command Turret emelkedik ki leginkább, amely egy igen érdekes szerkezet. Hozzárendelhetünk 1-6 egységet, és onnantól kezdve a Command Turrettel ellátott jármű a hozzá rendelt egységek tűzerejével rendelkezik. Képzeljünk el egy szűk hegyi átjárót, amelyben négy ilyen egység áll szorosan egymás mellett, mögöttük egy-egy javítórobot, és valahol a robotok mögött 24 gépágyú lő a Command Turreteken keresztül... hatalmas és nagyon jól használható ötlet!







Az eddigiek után adódik a kérdés: nem megy a játék összetettsége az irányítás rovására? A válasz – szerencsére – határozott nem. A készítők nem estek a Battlezone hibájába, és hét diszkrét kis ikonnal letudták a teljes kezelőfelületet. Az egyes opciókat ezekről az ikonokról lehet pillanatok alatt elérni, de a további igényeket kielégítendő, emellett még száznál is több átdefiniálható hotkey áll a játékos rendelkezésére.

Hogy a negatívumokról is szó essék: a program legszembetűnőbb hiányossága az egyjátékos üzemmód puritánsága. Bár maga a játék élvezetes single playerben is (nagyon jók a pályák), a küldetések megtervezésénél a készítők (különösen az első hadjáratban) nem nagyon erőltették a fantáziájukat. Vagy meg kell semmisítenünk valamit, vagy meg kell találnunk valamilyen technológiát. Ezek után kész felüdülésnek számít egy-egy időlimites küldetés, bár ha minden ellenfél el-





pusztítása a cél, bizony előfordulhat, hogy nem tudunk elkapni időben egy utolsó bujkáló túlélőt... A Warzone 2100 multiplayer részére ellenben nem lehet panasz. Rengeteg játékmódot és kapcsolattípust támogat a program, és – a nagyszerű enginenek hála – rendkívüli élményt nyújt egy-egy többszemélyes meccs. A baráti összecsapásokra otthon is edzhetünk a beépített skirmish móddal, akár hét gépi csapat ellen is.

A játék külcsínéről nem esett még szó, de – mint az ezek után várható volt – a kivitelezés nem hozott szégyent az engine-re. Gyönyörű, 65K-s színek, gazdag táj és tájelemek, szépen megrajzolt textúrák, épületek és egységek (habár egyik-másik zavaróan kevés poligonból épül fel), 800x600-as felbontás és 3D-effektek tonnaszámra. Mindehhez



stílusos világvége-hangulatú zene, 3D-audiorendszer és remek hanghatások társulnak, amelyek összessége nagyon jó atmoszférát kölcsönöz a programnak. Az egyes küldetések között átvezető mozik mutatják be a célt, jóllehet, ezek nem tartoznak a játék erősségei közé (látszik, hogy ez volt az, amire nem jutott elég idő)...

Összességében a Warzone 2100 egy úttörő játék. Megoldásaival, ötleteivel forradalmasította a stratégiai játékokat, és megtette azt a következő evolúciós lépést, amire a Total Annihilation és a



Battlezone óta egyetlen játék sem volt képes. Apró hibái ellenére alapmű minden stratégia-őrült számára, habár teljesen más élményt nyújt, mint a Starcraft-stílus. Előre is elnézést az eretnekségért a Starcraft fanatikusaitól: ez nem reflexjáték, hanem a gondolkodó ember szórakozása...

Az orra a mamáé, a füle a papáé...

Nincs még egy játék, amelyet annyi helyről loptak volna össze, mint a Warzone 2100-at. Játékötletet jó helyről lopni pedig bocsánatos bűn, azonban ilyenkor illik megemlékezni az ötletadókról. Ezért megpróbáltuk sorra venni, hogy mely játékok elemei fedezhetők fel a Warzone 2100-ban

Total Annihilation: Vektorgrafikás egységek vonulnak a 3D-s terep vonalát követve – ismerős képlet? A Warzone 2100 egy az egyben átültette igazi 3D-be a csak látszatra 3D-s TA-t, és a játékstílust is lemásolta: az erőforrás-gyűjtés háttérbe szorult, ugyanakkor több tucat (gyakran több, mint száz) egység harcol egymás ellen, a hatalmas veszteségeket pedig a játékos „Van mááásik!"-felkiáltással hipp-hopp bepótolja...

Battlezone és Armor Command: Vajon hogyan találták ki a készítők, hogy milyen legyen a 3D-s környezet? Minden bizonnyal megnézték ezt a két programot, és ha már ott jártak, lemásolták az Armor Command néhány egységét is...

Robo Rumble: A Warzone 2100 egyik legjobb opciója az, hogy a játékos maga szerelheti össze az egységeket, amelyeket a gyárakban épít. A Robo Rumble című Topware-játékban már láttunk ilyet, és egészen véletlenül ott is 3 részből kellett összerakni a masinát.

Wargames: Ennél a játéknál újabb épületek (elsősorban tereptárgyak) és egységek (főként tankok) estek áldozatul a Pumpkin Studios éles szemű játéktervezőinek...

KKND: Nukleáris háború után túlélők maroknyi hada harcol az életben maradásért... Hányszor olvastuk már ezt könyvben és hányszor láttuk ezt már filmvásznon! Számítógépen először a KKND „honosította" a sztorit, és ez a kerettörténet a Warzone 2100 alkotóinak is megfelelt...

Wizard Of War: Minden játék innen indult el... ☺

VÉLEMÉNY

Egy internetes játékos site-on olvastam először a Warzone 2100-ról, és az tűnt fel vele kapcsolatban, hogy a tesztelők fele a lehető legnagyobb pontszámot adta a játéknak, sokan pedig egyenesen azt írták, hogy ez a legjobb játék, amivel valaha játszottak. Amikor megnéztem a programot, megértettem, hogy miért...

Az eddig ismeretlen Pumpkin Studios megmutatta, hogy mitől döglik a légy. Elkészítették a Total Annihilationt teljes 3D-ben, és teleraktták újdonságokkal, valamint más játékoktól kölcsönvett, ám rendkívül hasznos ötletekkel (ne felejtsük el, hogy az egység-összerakosgatást már láttuk a nem egészen méltatlanul elfeledett Robo Rumble-ban). A végeredmény egy olyan kiforrott program, amely leiskolázza az idén eddig megjelent stratégiákat (bár tartok tőle, hogy a Warzone 2100 rétegjáték lesz – túl összetett ahhoz, hogy a Starcrafthez hasonló sikert érjen el). Egyszóval: egy igazi gyöngyszem, habár az kétségtelen, hogy csak multiplayerben jönnek át igazán az erényei.

Ami engem személy szerint megfogott benne, az az a szemlélet volt, ahogyan a program hozzáállt a stratégiához. Az erőforrás-gyűjtést elintézte két építendő létesítménnyel (olajkút és energiagenerátor – egy generátorhoz négy kút tartozhat), a gyűjtögetést, a dolgozók tucatszámra való építését meghagyta a hagyományos real-time stratégiáknak. Az ember felhúz egy kutat az olajtelepre, plusz valahova egy generátort, és már dől is a pénz. Onnantól kezdve viszont mindenre a játékosnak kell gondolnia: ki kell fejlesztenie az alkatrészeket, meg kell terveznie az egységeket, törődnie kell a fejlesztésekkel és a terepviszonyokkal, védelemre és támadóerőre egyaránt ügyelnie kell, és mindezt úgy kell véghezvinnie, hogy az egész hadjárat sikerét szem előtt tartja (nem mindegy, hogy két alig működő tankkal vagy egy hadosztálynyi repülővel megyünk át a következő küldetésre). Állandó fejtörés és kőkemény taktika, zavaró kényszerfeladatok nélkül – ez az, amit én stratégiának nevezek! A Warzone 2100 azonban a szinte tökéletes engine ellenére sem tökéletes játék. Vannak hiányosságai, viszont véleményem szerint ezek elnézhetők egy olyan programnál, amely ugrásszerű fejlődéssel ajándékoz meg egy műfajt. Csúnyák az átvezető animációk? Na bumm! Kit érdekel, amikor a mozi után a nagybetűs Játék jön...?

Őszintén szólva a Warzone 2100 teljesen levett a lábamról (a Populous: The Beginning kezd féltékeny lenni... ☺). Ajánlom minden olyan embernek ezt a játékot, akit a Total Annihilation és a Battlezone jobban megfogott, mint a Red Alert és a Starcraft. Mert a Warzone 2100 egyszerűen „más, mint a többi".

STÖKI

91

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P200 / 32 MB RAM / 250 MB HDD
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2–8 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

WARZONE 2100	
TOTAL ANNIHILATION	ZED 98/1 · 91%
WARGAMES	ZED 98/9 · 85%
NASCAR	ZED 98/9 · 76%

Midtown Madness

„Gyere őrült...!"

▼ Microsoft

A városban élők nap, mint nap tapasztalhatják, amint egyes polgártársaik – összetévesztve a közutat a Hungaroringgel – bőven három számjegyű sebességgel cikáznak autók, járókelők között. Ám ami az életben végzetes megfontolatlanság, az a virtuális világban pusztán izgalmas szórakozás. Ezt a mindenkiben megbúvó kisördögöt hivatott kiszolgálni a Midtown Madness névre keresztelt játék, amelyben Chicago lakosaira hozhatjuk a frászt...



erseny a délutáni csúcsforgalomban: az alapötlet valóban elég meglepő, de azért semmiképpen sem nevezhető forradalminak. Elvégre az aberráltak (tisztelet a kivételnek) kedvence, a Carmageddon is felvonultatott ilyen pályákat – igaz, ott teljesen másra helyeződött a hangsúly. Amit valóban a MM produkált elsőként, az az átfogó koncepció, amelynek segítségével megpróbáltak egy ténylegesen létező várost a lehetőségekhez képest legoptimálisabban átültetni a monitorokra. Ez alatt elsősorban olyan dolgokra kell gondolni, mint a jelzőlámpák rendszere, a többi autó viselkedése, vagy a napszakok váltakozásával megfigyelhető eltérések a forgalom sűrűségében és összetételében. Utóbbi lényegében abban mutatkozik meg, hogy délelőtt sok az iskolabusz és nagy a forgalom, dél körül gyérül az autósok száma, majd délután ismét elszabadul a pokol, ilyenkor mindenki rátenyerelhet a dudára és felvetődhet a népszaporulat fellendítésének kényes kérdése vagy kedves család jeles képviselőinek mivolta is – nem mintha ez sokat lendítene a megrekedt autótömegen, de legalább gyorsabban telik az idő...

Bogarasok előnyben!

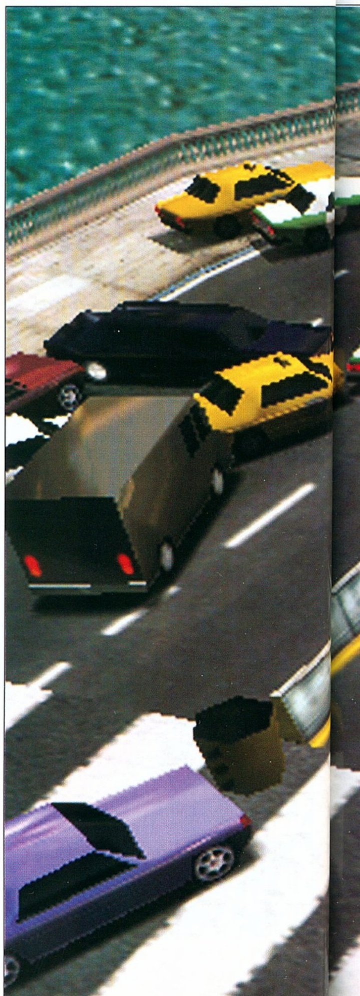
Minden autós játék sarkalatos pontja a választható járgányok mennyisége és minősége. Hogy mennyi a kevés, illetőleg sok, az egyéni ízlés kérdése, mindenesetre a MM tíz típust vonultat fel, ami nem lebecsülendő mennyiség. A minőséget illetően viszont lehet, hogy egyesek csalódottan fogják konstatálni, hogy nincs egyetlen Lamborghini, egy kósza Ferrari vagy Maserati sem a kínálatban. Van viszont konzervatív vonalvezetésű Ford Mustang, brutális tömegű Freightleiner Century csőrős kamion és sokak régi kedvence, a VW bogár is felvonul, igaz, már az új generációval képviselteti magát, a XXI. század elvárásai alapján újratervezett arculattal.

Fontos megemlíteni, hogy ezek a teljesen eltérő kategóriába tartozó járművek másként is viselkednek a betondzsungel mélyén. A meghatározó tulajdonságok között szerepel a lóerő (ami a gyorsulást határozza meg), a végsebesség (önmagáért beszél), a tartósság (ez tulajdonképpen autónk sérülékenységét jelzi), és végezetül a tömeg. Ez a negyedik tulajdonság ritkán szerepel tényezőként a szimulátorokban, itt viszont komoly szerepet játszik. Amennyiben emlékszünk még a fizikaórán tanultakra, m*v = I, azaz a lendület kiszámításában nemcsak a sebesség, de a méret is lényeges! Igen mókás például kamionunkkal egy kereszteződésbe piros jelzésnél berobognunk, majd tucatnyi törött járgánnyal később – alig lassulva – elhagyni a tett színhelyét...

Chicagói sikátorok

Mivel jómagam – legnagyobb sajnálatomra – nem jártam a maffiáról és kosárcsapatáról elhíresült Chicagóban, kénytelen vagyok mások véleményére hagyatkozni, miszerint az eredeti és a játékban található metropolisz majdnem teljesen megegyezik egymással. Természetesen némi torzítás és az arányok manipulálása elkerülhetetlen volt technikai okokból, de a hely hangulata nem veszített erejéből. Bejárhatjuk a felhőkarcolók erdejét, kihajthatunk a város mellett haladó autópályára, de garázdálkodhatunk a város nagy forgalmú repterén is.

Mindez nagyon szép és jó, de mi a játék célja? – vetődhet fel a csak félig jogos kérdés. Félig, mert volt már olyan nagysikerű program (éppen a Microsoft Flight Simulator-sorozata), ahol nem a versenyen vagy az öldöklésen volt a hangsúly, hanem a békés utazgatáson, nézelődésen. A MM mindkét tábor számára nyújt alternatívát. Cirkáló (cruise) módban semmilyen kötöttséggel sem kell számolnunk, nyugodtan beleolvadhatunk a szürke tömegbe és szabályosan közlekedve barangolhatunk a Michigan-tó partvidékén elterülő Szeles Város utcáin. Ilyenkor lesz alkalmunk megfigyelni a program aprólékosságát. A számítógép vezette autók indexelnek sávváltás és kanyarodás előtt, ha sikerül belehajtani valamelyikbe, akkor a KRESZ-t tiszteletben tartó sofőr bekapcsolja a vészvillogót – szerencsére azért a sértett vezető nem száll ki a kocsiból és nem kever le két, jól megérdemelt pofont őrülten száguldozó személyünknek, Mortal Kombattá változtatva a játékot.



Ez szembe jön velünk!

A másik három féle játéktípus, már komolyabb teljesítményre serkent mindenkit. Ekkor már nem elegendő a zöld jelzéseket kivárva, nyugodtan autózni, hiszen sem ellenfeleink, sem az időlimit nem enged meg efféle lazítást. Bizony simán bele kell hajtanunk a pirosba, át kell vágnunk a menetirány szerinti bal oldalra, azaz az ellentétesen haladók sávjába, és ha ez sem elég, akkor rá kell hajtanunk a járdára vagy átrobognunk a pihenő polgárokkal zsúfolt parkon. A már említett Carmageddon-rajongók ennél a résznél biztosan elégedetten csettintenek, ám ki kell, hogy ábrándítsam őket, a játékban senkit (!) sem tudunk elütni. A gyilkos hajlamú kocsit kiszúrva először koncentrálásba merevedik a járókelő, majd jól időzített vetődéssel elkerüli a konfrontációt. Igaz, ez a tervezői koncepció néha nem túl realisztikus jeleneteket is eredményez – például az épületre merőlegesen száguldva sem vagyunk képesek szétlapítani a fal biztonságába húzódott embert – mégis dicséretesnek tekinthető, hiszen ezzel megakadályozták a program nem kívánatos irányba ferdülését.

Még nem ejtettünk szót a rend rendíthetetlen őreiről, akik erélyesen lépnek fel a közlekedési szabályokat megszegő vezetőkkel. Rendkívül gyorsak és nagyon ravaszak a chicagói zsaruk... Nem akarnak mindenáron elénk kerülni és szépen leszorítani az útról, elegendő ha mögénk érnek és egy apró mozdulattal oldalt taszítják kocsink farát. Ebben az esetben a legtöbb vezető elveszti uralmát gépe felett, és piruetteket leírva folytatja útját egészen a következő épületig vagy oszlopig. Hogy Te biztosan le tudnád rázni őket? Meglátjuk...

VÉLEMÉNY

A beharangozók és előzetesek alapján nemigen lehetett más hozzáállást kialakítani a programmal kapcsolatban, mint a felfokozott várakozást, ugyanis minden egyes sor a játék eredetiségét, úttörő voltát emelte ki. „Hiszem, ha látom!" - vágja rá erre a rutinos szkeptikus, és ez esetben van is némi igazság ebben a felfogásban...

Kétségtelen, hogy sajátos élményt jelent a Midtown Madness kipróbálása. Az egymásra és főleg ránk kiabáló vezetők, a felborításuk után szemetet eregető kukák, a városi forgalom lüktetése mellett nem lehet szó nélkül elmenni. Sokak régi álma valósulhat meg, amikor városi buszt vagy kamiont vezethet – szó szerint ellenállhatatlanul. A fizikai modellezés is elfogadhatóra sikeredett, ugyanakkor nehéz megszokni, hogy a városi tervezők derékszögű kanyarokkal és nem szépen ívelt, versenypályákon megszokott fordulókkal oldották meg az eltérő irányú utak találkozását. Bizony, néha nem árt a kézifékét is igénybe venni a hatékonyabb kanyarvétel érdekében.

Nem véletlenül írtam azt, hogy kipróbálni érdekes a játékot. Ugyanis azt kétlem, hogy huzamosabb ideig bárkit komolyan képes volna maga elé láncolni a program. Sajátos gyermekbetegségei miatt hamar kiábrándulhatunk az amúgy ötletes alapgondolattal megáldott MM-ből. Már a grafika is hagy némi kívánnivalót maga után, hiszen az épületek ugyanolyan panelekből megalkotott belső tere, az autók sivár egyhangúsága nem illik a mostani kor megszokott nívójához. A közlekedés menete sem igazán reális, hiszen a zöld hullám fogalmát még hírből sem ismerik a tervezők, egyszerűen idegtépő szabályosan közlekedni az állandó megállások miatt. Chicagóban nem lenne főút...? Mesterséges intelligencia terén szintén találunk negatív elemeket, mert hiába dudálunk őrült módjára a belső sávban döcögő vezetőre, hogy ugyan már, fáradjon át a másik sávba várost nézni, ő a füle botját sem mozdítva halad tovább. No persze, ilyen a való életben is előfordul, csakhogy a programban minden egyes sofőr süket és csőlátású. Sebaj, legalább maradt bőven munka a folytatásig – mi pedig várhatunk szeptemberig a Driverre és a tökéletes(ebb) városi üldözés élményére...

-CSONTI-





82

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM / 250 MB HDD
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2–4 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

MIDTOWN MADNESS	
CARMAGEDDON 2	ZED 99/1 · 85%
STREETS OF SIM CITY	ZED 98/5 · 71%
SPEED BUSTERS	ZED 99/3 · 83%

V Rally

Kicsi a kocsi, de nem kell erőmű hozzá

▼ Infogrames

Az autóversenyek között a rally az egyig legnépszerűbb sportág: megkapó látvány, ahogy az eleinte ragyogóan tiszta versenykocsik a porban, sárban, hóban küzdik magukat előre, miközben a szerencsétlen motor bőg a sok megterheléstől. A műfajban már rengeteg klasszikus készült – elég a Codemasters nemrég megjelent klasszikusát, a Colin McRae Rallyt vagy a Screamer Rallyt felidéznünk. Vajon a V Rallynak sikerül lehagynia vetélytársait, vagy csak hátulról figyeli, ahogy azok két kanyarral arrébb lehagyják?

Már a PC-k előtt ülő autósok talán nem ismerik, de a V Rally már régi motoros a szakmában. Még '97-ben jelent meg PlayStationön, és osztatlan sikert aratott. Hogy miért kellett két évet várni a PC-s verzióra, azt csak a fejlesztők tudhatják, mindenesetre azóta a számítógépes technika (még a PlayStaioné is) igen sokat fejlődött...

Afrika homokdűnéi közt vagy az Alpok hóviharában szlalomozva

Amivel abszolút nyerő a program, az a rengeteg változatos választható pálya. A jól ismert angol pályákon túl versenyezhetünk Indonéziában, Korzikán, Svédországban, Spanyolországban, Afrikában és Új-Zéland szigetein. A különféle országok változatos éghajlatának köszönhetően kicsi kocsink rendesen megkínlódik a különféle időjárási viszontagságokkal: esőben, hóban, homokviharban kell lehagynunk a meglehetősen agresszív konkurenciát, akik mintha fel sem vennék a megpróbáltatásokat... A számítógépes vagy a EuroSporton látható rally-játékok rajongói már régi ismerősként üdvözölhetik a választható versenyautókat: Toyota Corolla, Ford Escort, Mitsubishi Lancer, Reanualt Mégane, Peugot 106 és 306, Skoda Felicia... Aki igazi kihívásra vágyik, az próbálja ki a Skoda Feliciát Ford Escortok ellen...



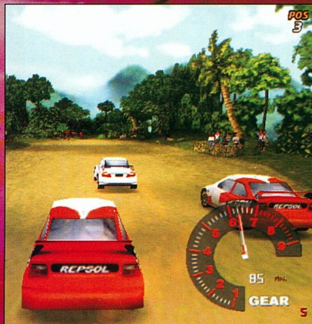
Balra hajtűkanyar!

A V Rally vezetés szempontjából inkább az arcade játékok irányítására hasonlít, sok realizmust ne várjunk tőle. Bár autónkat igen nehéz úton tartani, „szerencsére" a oldalkerítésről úgy pattan le, mint egy gumilabda. Ha viszont egyszer befarolunk, a rivális kocsik menthetetlenül lehagynak... A programról lerí, hogy késői PlayStation-konverzió: bár használja a 3D-s videokártyákat, de egy-két effekten kívül nem tud semmit, és csak 640x480-ban lehet futtatni. Ennek valószínűleg csak a gyengébb konfigurációjú gépek tulajdonosai örülnek, mivel így kisebb teljesítményű PC-ken is jó sebességet produkál a program. Ha nem is túl eredeti vagy különösebben szép játék a V Rally, legalább a P130 körüli gépek tulajdonai is autózhatnak vele...

Vélemény

A V Rally készítői a program nevével remélhetőleg nem a győzelem nemzetközi jelére akarnak utalni, mert attól tartok, arra az igényesebb autósok egy másik nemzetközi jellel reagálnának... A játék minden szempontból a közepesnél éppen egy fokkal gyengébbre sikeredett. A grafika még úgy, ahogy elviselhető: ugyan nem túl kifinomult a 640x480-as felbontás, és például az út szélén álldogáló massza-szerű közönség elég kiábrándító, de legalább gyors – gondolja az egyszeri játékos. Az viszont megbocsáthatatlan bűn, hogy az irányítás egész egyszerűen csapnivaló. Aki a TOCA Touring Carshoz szokott fog csak igazán felháborodni: az rendben van, hogy nehéz az autót irányítani, de akkor legyen profi a kocsi viselkedésének szimulálása! Azt hiszem, ezzel már mindent elárultam: a TOCA 2 vagy a Colin McRae Rally mellett nem rúg labdába a V Rally, akinek pedig gyengébb gépe van, vegye elő inkább a Screamer Rallyt!

BAD SECTOR



78

Technikai jellemzők

Hardverigény	P133 / 32 MB RAM / 250 MB HDD
3D-támogatás	D3D
Multiplayer	2–10 játékos

Értékelés

- Grafika
- Hangulat
- Összetettség

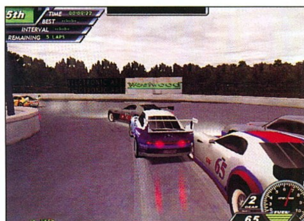
Összehasonlítás

V Rally	
Colin McRae Rally	ZED 98/11 • 92%
TOCA 2	ZED 99/5 • 87%
Screamer Rally	ZED 98/2 • 83%

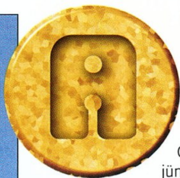
Sports Car GT

Autorun – új megközelítésben

▼ Electronic Arts



Aki az Eletronic Arts nevét az autóverseny műfajával párosítva meghallja, szinte pavlovi reflexként a Need For Speed-sorozatra gondol. Ki tudja, talán nem szerették volna a híres cégnél, ha ebben a műfajban „beskatulyázzák" őket – mindenesetre legújabb autóversenyük ezúttal nem az országutak aszfaltjain, városok utcáin vagy szürreális világokban, hanem a versenypályák jól ismert arénáiban zajlik, és a címe is a sokkal prózaibbra sikeredett. Sebességre azért természetesen most is szükség lesz...



programot betöltve a Need for Speed 3 látványos bevezető mozija után kissé igénytelennek tűnhet Sports Carsé – azonban ne ítéljünk az intro alapján...

Ahogy a kedves versenyző parancsolja...

Ami a hagyományos autóversenyek megszokott paraméterezései (ismerkedő jellegű egyszer futam, bajnokság stb.) mellett érdekesebb, az a grafikai megjelenítés rengeteg opciója. A háromféle felbontáson (640x480–tól 1024x768-ig) túl videokártyánk képességei alapján rengeteg effeketet kapcsolgathatunk ki-be. Az „erőgépek" tulajdonosai nyugodtan mindent maximumra állíthatnak, de még a Pentium 200–assal rendelkezők is nyugodtan bekapcsolhatják 640x480-ban az összes effektet, mivel a játék engine-je meglepően gyorsra sikeredett.



200 km/óra sebességnél úgysem nagyon nézel oldalra...

Bár több ezres nézőközönségű stadionokban versenyzünk, a tomboló nézőket nem nagyon fogjuk látni. Ugyanez a helyzet a lassan már megszokottá váló reklámstandokkal is – a Sports Car GT virtuális stadionjai meglehetősen spártaira sikeredtek... A verseny sebességére viszont talán épp' emiatt nem lehet panasz: ebben a játékban tényleg igazi sebességérzetünk lesz, ami nem mindig jellemző az autóversenyekre.



Mondtam, hogy fékezz...!

A Sports Car GT első ránézésre a kellemesebb irányítású autóversenyek közé tartozik, egészen addig, amíg észre nem vesszük, hogy már jön a fal... A vezetést sikerült teljesen realisztikussá varázsolni, anélkül, hogy fél percenként lila fejjel a készítők kedves szüleit emlegessük... Ellenfeleink elég keményen ránk tapadnak, elég egy rossz farolás, és máris az utolsó helyen találjuk magunk. Frusztrációból tehát ebben a játékban is akad bőven, de azért a TOCA 2-höz szokott profi autósoknak szanatórium lesz...



VÉLEMÉNY

A játékra is a spártai egyszerűség jellemző: igazából semmi olyan sincs benne, ami kiemelné az autóversenyek rengetegéből. Annak ellenére, hogy az engine nagyon jó lett (még sok autó között sem akadozik a grafika megjelenítése), játék többi része annyira unalmas, hogy játék közben egy idő után borzasztó ásítás vesz az emberen erőt, ami 250 km/óra sebességnél végzetes lehet...

BAD SECTOR

72

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P200 / 32 MB RAM / 250 MB HDD
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2–8 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

SPORTS CAR GT	
VIPER RACING	ZED 99/1 · 84%
NEWMAN HAAS RACING	ZED 99/2 · 78%
NASCAR RACING 1999	ZED 99/3 · 70%

Actua Ice Hockey 2

Na, lökd a pakkot!

▼ Gremlin Interactive



ég, csapatok, szerelés, bot és pakk. Ezzel minden feltétel adott, hogy egy jót hokizhassunk a Gremlin Interactive jóvoltából. Az Actua Ice Hockey első részének nem túl fényes szereplése után a kiadó átalakította a programot, hogy méltó ellenfelévé váljon az NHL 99-nek.

Lássuk, mit is nyújt az új termék, sikerüle megtörnie az EA Sports játékainak hegemóniáját a jégkorongpiacon.

Grafikáját tekintve a program megszépült, a mozgássorok új elemekkel bővültek. A Motion Analysis EVa nevű motion capture rendszert alkalmazva tökéletesítették a vizuális megjelenítést. Először vérbeli hokijátékosok (a Sheffield Steelers csapata működött közre a felvételeknél) mozdulatait rögzítették több kamera segítségével (digitális technológiát alkalmazva), majd a játékban megjelenő figurák „csontvázait" alkották meg a rajzolók. A vázakat a felvett mozgássorokkal animálták. Végül a „csontokat" bevonták a végleges mezek textúráival.

Sajnos a megvalósításba egy-két apróbb hiba csúszott. A játékosok harminc-negyven fokos dőlésszögben korcsolyáznak a jégen, ami enyhén szólva is lehetetlen. Egy másik baki a visszajátszások megtekintésekor jelentkezik. A játékosok minden indok nélkül, eszeveszett sebességgel rángatóznak. Az is elég lehangoló lehet, hogy a sportolók fapofával küzdik végig a meccset, sehol egy mosoly, ha gólt ütnek, sehol egy haragos vonás, ha ők kapnak gólt. Pe-







VÉLEMÉNY

Vegyes érzelmekkel fogadtam a Gremlin legújabb szösszenetét. A grafika okozott egy-két kellemetlen meglepetést: meglövöm a korongot a kapu felé, és mielőtt beszáguldana a bal alsóba, már indul is a gólöröm, és csak utána zörög a háló...
A kisebb hibák ellenére úgy érzem a fejlődést elnézve, hogy a Gremlin lassan, de biztosan befogja az EA Sports grádáját, és lehet, hogy előbb-utóbb le is közi. Nagyon tetszett a multiplayer megoldás is: tíz ember egyszerre egy hokimeccsen – az egyik legintenzívebb multiplayer játékélmény, amit valaha sportjáték nyújtott! Aki egy gyors kis hokira vágyik egy kis csihi-puhival, bátran kezdjen bele az Actua Ice Hockey 2-be, nem fog csalódni.

SILVANION

dig már az NHL 98-ban is alkalmazott az Electronic Arts különböző arckifejezéseket, attól függően, mi történt a pályán...

Pozitívum viszont, hogy szinte minden opciót, amely a grafikai megjelenítéshez kapcsolódik, ki-be kapcsolhatunk. Változtathatjuk a fényeket, azok erősségét, a visszatükröződést, a jégre festett dekorációt, a közönséget. További kapcsolók segítségével szintén tilthatjuk, illetve engedélyezhetjük a minket zavaró szabályokat és effektusokat (lágy szívű bíró, sima és kétvonalas les, sorcsere, verekedések).

Az Actua Ice Hockey 1 hibájául rótták fel a gyorsaságot, ami lehetetlenné tette a tervezett passzjátékot, csak az egyéni akciók vezettek eredményre. A folytatásban megoldották ezt a problémát, több sebességfokozatot közül választhatunk - akik a taktikát helyezik előtérbe, azoknak csupán a Slow fokozat javasolt.

Az első Actua Ice Hokey hibája volt a keszekusza irányítás. Ezt kijavították, így lényegesen leegyszerűsödött a vezérlés. A játékosok alatti nagyméretű kijelzők, amelyek áttekinthetetlenné tették az előző részt, eltűntek. Most legfeljebb a hokisok nevét jeleníthetjük meg. Továbbfejlesztették a gépi intelligenciát is, félelmetesen erőssé téve ezzel ellenfeleinket már a legkönnyebb fokozaton is.

Hogy dolgunk egyszerűbb legyen a jégen, Arcade módban is játszhatunk. Ez lehetővé teszi, hogy nem a teljes csapatot, csak három játékost irányítsunk, valamint néhány szabály és a sorcserék is kimaradnak. Ezzel még gyorsabb, intenzívebb játékmenet érhető el.

Egyetlen kissé érthetetlen dologgal találkozhatunk a játékban. Ha csak egy barátságos meccset akarunk játszani bemelegítésképpen, akkor a kapusok rettentő gyatra teljesítményt produkálnak a játék ideje alatt. Ha viszont komoly bajnoki meccsre kerül sor, mintha egyszeriben megtáltosodnának, begyűjenek szinte minden kapu felé tartó korongot.

A játék zenéjét Mogwai és DJ Q készítette a mai uralkodó irányvonalaknak megfelelően, amely inkább monotonitásával, semmint dallamával vonja magára a játékos figyelmét. A hanghatások viszont szinte tökéletesre sikeredtek, mintha egy Ferencváros-Újpest rangadón ülne az ember. Zúg a tömeg, sír a jég a korcsolyák alatt, és keményen koppan a korong az oldalfalon.

A multiplayer lehetőségek megmozgatják az ember fantáziáját. Ha Normal módban indítjuk a játékot, akár tizen(!) is játszatunk egyszerre, ami gyakorlatilag azt jelenti, hogy a kapuson kívül minden játékost hús-vér ember irányíthat. Amennyiben a gyorsabb játékmenetet részesítjük előnyben (Arcade mód), akkor hatan vehetnek részt a játékban.

Végkövetkeztetésként azt lehetne mondani, hogy itt egy program, ami jó, de azért még sok hiányzik belőle ahhoz, hogy a legjobb legyen.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS D3D
MULTIPLAYER 2–10 JÁTÉKOS

84

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

ACTUA ICE HOCKEY 2	
NHL 99	ZED 98/11 · 92%
NHL POWERPLAY 98	ZED 98/7 · 77%
ACTUA ICE HOCKEY	ZED 99/1 · 78%

Gondolatébresztő

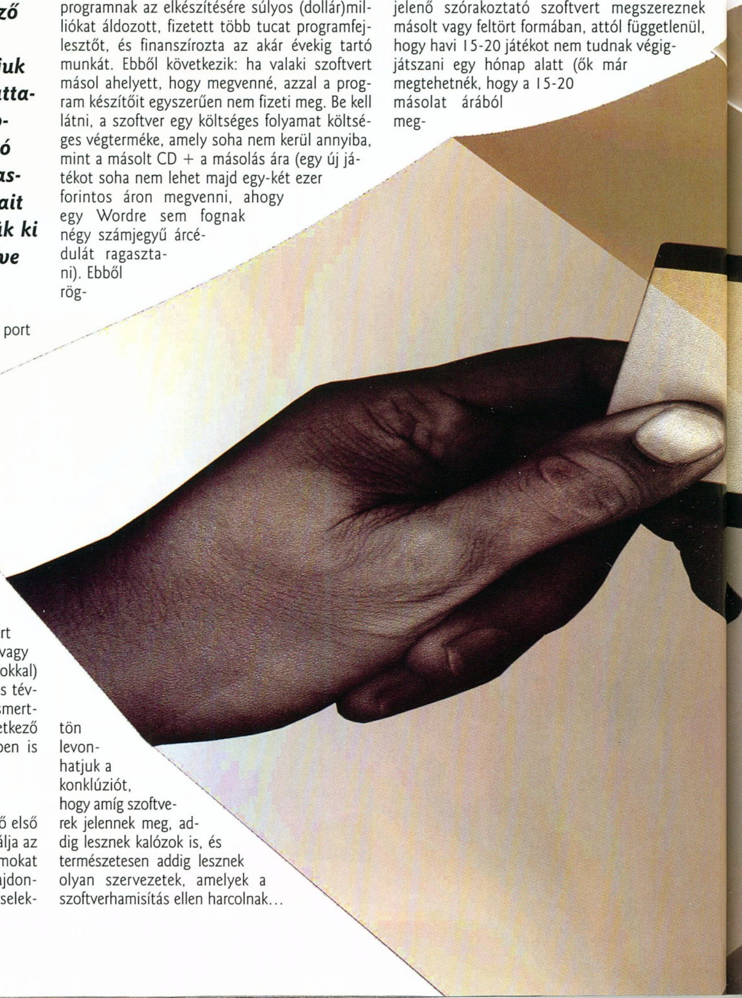
Kalózok, másolók, rippelők

Előző számunkban már jeleztük, hogy ebben a hónapban a szoftverkalózkodással kapcsolatban fogunk „gondolatokat ébreszteni". Ígéretünket most beváltjuk, azonban – mivel arra a véleményre jutottunk, hogy két oldal nagyon kevés a témának – következő számunkban a Fókuszban rovat keretein belül folytatjuk a most megkezdett eszmefuttatást. Így e havi Gondolatébresztőnkben csak egy átfogó jellegű felvezető cikket olvashattok, amelynek gondolatait a következő számban fejtjük ki részletesen – figyelembe véve a Ti reagálásaitokat is.

Körülbelül két hónappal ezelőtt nagy port vert fel egy nyomozás-sorozat, amelynek során a pécsi rendőrség 91 magánszemélynél tartott házkutatást, számítógépeket és több száz másolt CD-t lefoglalva. A magyarországi játékos-társadalom egy emberként hördült fel az eset kapcsán, és hirtelen rádöbbentünk: a szoftverhamisítás ma már Magyarországon is olyan következményeket vonhat maga után, mint nyugaton (sőt!). A probléma tehát soha nem volt még ennyire aktuális, ezért utánajártunk a lopott programokkal (vagy ahogy a köznyelv nevezi: kalózmásolatokkal) kapcsolatos tényeknek, hiedelmeknek és tévhiteknek. Most csak nagy vonalakban ismertjük vizsgálódásaink eredményét, következő számunkban egy kicsit terjedelmesebben is kifejtve az alábbiakat.

Miért?

A kalózkodással kapcsolatban felmerülő első és legfontosabb kérdés, hogy mi motiválja az embereket arra, hogy másolt programokat vegyenek (vagy eladjanak), és ezzel tulajdonképpen a törvény betűje szerint bűncselekményt kövessenek el. A válasz teljesen nyilvánvaló: a szoftverek magas ára a kiváltó ok. Elvégre nem mindenkinek van pénze megvenni egy megjelenésekor 10 000 forint körüli összegbe kerülő új játékot, egy diák pedig nem is álmodhat egy Microsoft Office-ról, holott lehetséges, hogy a szakdolgozata elkészítéséhez szüksége lenne rá. Ezeket az érveket nagyon is meg lehet érteni, ám a kifogások nem szépítik a lopás tényét. Egy program ugyanis azért kerül öt-, tíz- vagy százezer forintba, mert valaki annak a programnak az elkészítésére súlyos (dollár)milliókat áldozott, fizetett több tucat programfejlesztőt, és finanszírozta az akár évekig tartó munkát. Ebből következik: ha valaki szoftvert másol ahelyett, hogy megvenné, azzal a program készítőit egyszerűen nem fizeti meg. Be kell látni, a szoftver egy költséges folyamat költséges végterméke, amely soha nem kerül annyiba, mint a másolt CD + a másolás ára (egy új játékot soha nem lehet majd egy-két ezer forintos áron megvenni, ahogy egy Wordre sem fognak négy számjegyű árcédulát ragasztani). Ebből rögtön levonhatjuk a konklúziót, hogy amíg szoftverek jelennek meg, addig lesznek kalózok is, és természetesen addig lesznek olyan szervezetek, amelyek a szoftverhamisítás ellen harcolnak...



Kik és hogyan?

Nyilvánvaló, hogy kalóz és kalóz között különbséget kell tenni, mert ahogy a szoftverhamisításnak is vannak különböző fokozatai, úgy a kalózoknál is meg lehet határozni egy-egy jól felismerhető sztereotípiát. A legkevesebb kárt okozó (viszont a legnagyobb számban előforduló) kalózok az egyszeri másolók, akik havonta egy-két programot átiratnak maguknak, mert nem telik nekik az eredetire. Őket követik a szenvedélyes gyűjtők, akik szinte minden megjelenő szórakoztató szoftvert megszereznek másolt vagy feltört formában, attól függetlenül, hogy havi 15-20 játékot nem tudnak végigjátszani egy hónap alatt (ők már megtehetnék, hogy a 15-20 másolat árából meg-

vegyenek egy vagy két eredeti programot). Ezután a dealerek következnek, akik már komoly bűncselekményt követnek el azzal, hogy megszerzett programjaikat bárkinek lemásolják, aki hajlandó fizetni érte egy kisebb összeget (ami a programok bolti árának csak a töredéke). A sort a crackerek zárják: ők feltörik a programok védelmét, és úgynevezett rippelt verziót készítenek belőlük (= olyan verzió, amely csak a játékhoz szükséges leglényegesebb elemeket tartalmazza, de például zenét és átvezető animációkat nem). A rippelt program ezért mindig kevesebb helyet foglal a CD-n, mint az eredeti, ám jóval kevésbé élvezhető). Működésük eredményét aztán megosztják a nagyközönséggel oly módon, hogy egy illegális BBS-re vagy egy Internet-oldalra felpakolják az úgynevezett warezt. Talán nem meglepő, hogy a játékforgalmazóknak a legnagyobb kárt a dealerek és a crackerek okozzák. Ez a két csoport ugyanis nem csupán saját használatra másol, hanem terjesztésre is, ők nem kényszerből, hanem nyereségvágyból és/vagy kivagyiságból végeznek illegális sokszorosítást. És bár kis hazánkban a közép-kelet európai átlaghoz képest viszonylag jó a helyzet (nálunk a BSA egy évvel ezelőtti jelentése szerint 58 százalékos a kalózszoftverek aránya, míg például Bulgáriában és Oroszországban ez a szám jócskán 90 felett van...), a gyorsan növekvő magyar piacnak igen komoly (tíz-, százmilliókban mérhető) veszteséget okoznak a nagyüzemben másolók és a crackerek. A szoftverterjesztők azonban nem nézik tétlenül, hogy meglopják őket...

Meddig?

Meddig lehet még büntetlenül kalózkodni Magyarországon? Minden jel arra mutat, hogy már nem sokáig... A hazai bűnüldöző szervek kezdik komolyan venni a számítógépes bűnözés formáit (így a kalózkodást is), és az üzlettulajdonosok egyre erősebben képesek érvényesíteni érdekeiket. Hamarosan már nem lesz „biztonságos" Expressben CD-másolást hirdetni, egy-egy kalózhálózat felgöngyölítésével pedig megszűnhet az esetleges vevők beszerzési forrása. Ugyanakkor a játékkiadók is igyekeznek egyre több védelmet építeni a programokba, próbálják egyre nehezebben kivitelezhetővé tenni a másolást (eddig azonban még nemigen alkottak feltörhetetlen védelmet). Ráadásul a játékpiac jövője az online játékok felé mutat, róluk pedig tudjuk, hogy csak a megfelelő kódokkal és kulcsokkal hajlandóak együttműködni (amelyeket azonban a megfelelő site-okról egyelőre még be lehet szerezni). Emellett még a kiadók megmozdultak egy másik vonalon is: egyre vonzóbbá teszik az eredeti játékokat. Az újonnan megjelenő programok mellé gyakran ajándékokat (könyvek, poszterek, képregények) adnak, a régebbi, úgynevezett budget kategóriás játékokat pedig egy új program árához képes lényegesen olcsóbban (2-4 ezer forintért) árulják. És akkor még nem is beszéltünk a több játékot tartalmazó gyűjteményekről, amelyekhez szintén jutányos áron juthat hozzá a vásárló (most éppen a Total Annihilationt és két kiegészítőjét lehet megvásárolni az összes gépkönyvvel és egy háromszáz oldalas útmutatóval együtt, díszdobozban hétezer forintért). A változást tehát már lehet érezni, azonban korai lenne megjósolni mindennek az eredményét, mert a magyar piacon még sok a bizonytalan tényező (nagyon hiányzik például egy, a MAHASZ-hoz hasonló összefogó szervezet, amely képviselné a terjesztők érdekeit).

Zárszó

Végszóként – szokás szerint – saját véleményemet osztom meg Veletek. Én egy olyan helyzettel lennék elégedett, amilyet ma a hanghordozók piacán tapasztalhatunk. Szükség lenne egy jól és kiforrottan működő, a BSA-hoz hasonló multimédia-szövetségre, amely kifejezetten a szórakoztató szoftverekre specializálná magát, és a hatóságokkal együttműködve harcolna a crackerek és a nagyüzemi sokszorosítás ellen. A kis tételben, csak és kizárólag saját használatra másolókat azonban szerintem békén kellene hagyni (a MAHASZ sem az otthon másolókat üldözi – holott a törvény betűje szerint ők sem ártatlanok –, hanem az illegális kazettahamisítókat). Nyugaton egyébként ez a filozófia dívik, mert a szoftverkiadók belátták, hogy a kalózkodásnak paradox módon van pozitív oldala is: egy-egy program több emberhez jut el, és ez egy bizonyos szintig nagyobb reklámértékkel bír, mint amekkora veszteséget okoz (kipróbálás után többen megveszik az eredeti programot, ha tetszik nekik). Sokáig hihettünk benne, hogy ezen az úton haladunk, a pécsi eset azonban megrendítette a jövőbe vetett bizalmat. A magánszemélyeknél tartott házkutatások, valamint a nyomozást vezető századosnő egy nyilatkozata, amelyben gyakorlatilag egy kalap alá vette az egyszeri szoftvermásolót és a kábítószer-kereskedőt, nem sok jót ígér...

A pécsi esetről (és sok egyéb másról) szó esik még következő számunkban, elmondja a véleményét a rendőrségtől és a BSA-tól kezdve az egyszeri crackerig és a dealerig mindenki – addig is várjuk leveleiteket, véleményeteket a szoftverhamisításról. Viszlát júniusban, és vigyázzatok magatokra...☺

Stöki

PCZED@ZED.HU • HTTP://WWW.ZED.HU

Levelezés

Sziasztok! Itt a nyár, a meleg és a napsütés. Kitartás, nemsokára az iskolának is vége egy időre, és aki dolgozik, az se aggódjon nagyon, mert néhány hétre elmehet szabadságra. Meg a főnök is elmegy szabadságra, és ez már majdnem ugyanolyan jó. A nyár első Levelezése kicsit vegyes, talán kicsit csapongó is. Mindenki válogasson kedvére benne.

Szerkesztőség
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
Telefon/Fax
203-1351
E-mail
pczed@zed.hu
Homepage
http://www.zed.hu
Postacím
1518 Budapest, Pf. 27

▼ Győri Ferenc

Tisztelt Szerkesztőség!
Segítséget szeretnék kérni önöktől két problémám megoldásához.

Segítünk, amiben csak tudunk, és ha megengeded, én tegeződve folytatom a levelet.

1. Szakdolgozatomat a virtuális erőszakról írom,...

Milyen szakon? Erőszakon? ☺

...mivel erről a témáról eddig leginkább pszichológusok nyilatkoztak, meglehetősen sötét jövőt festve.

Nem mindegyik látja ilyen aggasztónak a helyzetet. A mai napig nem dőlt el, hogy pl. a TV-ben látott agresszió negatív (utánzást kiváltó) hatása mellett milyen pozitív hatása van/lehet. Például az, hogy levezeti a feszültséget. Van egy barátom, aki ha nagyon felhúzta magát, leül Quake-ezni és megnyugszik tőle. Segít, hogy elterelje a gondolatait. Ha részletesebben érdekel a téma, tudok szakirodalommal segíteni.

Szeretném a „másik oldalt" is megszólaltatni. Az 1998/4-es ZED-ben olvasott cikk és későbbi folytatásai kiváló anyagok lennének, ha hozzájárulnak. És amennyiben nincs jogi akadálya, a cikkekre érkező reagálásokat is. Természetesen az anyag nem kerül médiaforgalomba, csupán vizsgamunkaként jelenik meg.

Úgy tudom, hogy Stöki megkapta a leveledet, és gondolom, már válaszolt is rá. Valószínű, hogy másokat is érdekelne a munkád, szívesen adunk helyet a ZED-ben.

2. Nyilván túltengő egóm az oka, de úgy vélem van egy-két olyan ötletem, amiből kellemes játékprogramok keletkezhetnek. Egyetlen aprócska problémám, hogy nem tudok programozni, rajzolni, zenét szerezni, nincs pénzem és nincsenek olyan haverjaim, akik képesek megírni a programot. Az ilyen alakokat - úgy vélem - gagmannek vagy designernek nevezik (rosszabb esetben töketlennek). Ezért próbálok egy csapatot találni, aki meg tudja és akarja írni a nagyszerű/fenomenális/piramidális ötleteimen alapuló játékokat. Hálás lennék, ha megadnák ambiciózus magyar csoportok elérési számát/címét, vagy olyanokét, akiket érdekelhet egy real time stratégia vagy egy helikopter szimulátor.
Előre is köszönöm a segítségüket.

Hallottátok. Aki szívesen társulna, jelentkezzen, összehozunk Titeket!

▼ Lord Azgoroth

Írjatok kicsit nagyobb terjedelemben a játékokról! A tartalomra sem szokott semmi kivetnivalóm lenni, de egy pár dolog: Tíz oldal nem sok egy kicsit egy témáról (11. szám, háborús stratégia)? Tudom, hogy fontos a téma (én is szerettem a stratégiát, amíg tudott újat nyújtani -kb. a Dune 2-ig), de nem hiszem, hogy valamiről ennyit kellene írni. Főleg, ha úgy gondoltátok, hogy minden témát megpróbáltok boncolgatni. Én az egészet átlapoztam. Szerintem fölösleges volt az újság drága lapjait pazarolni, a CD-n bőven elfért volna a cikk.

Na most akkor mit is csináljunk? Írjunk nagyobb terjedelemben, de azért ne tíz oldalt. A Fókuszban azért írunk ennyit, mert az a cél, hogy egy témát nagyon alaposan körbejárjunk. Máskor majd más téma lesz, reméljük, az jobban érdekel majd Téged.

Igen csak jó lenne, ha egy pár képet (a nagyobbakat) ráraknátok a CD-re, mert pl. a Myth II. Soulblighter képén le voltam akadva, jól mutatna a falamon, de nem nyirbálom szét a ZEDet.

Képekről is poszterekről majd mindjárt lesz szó.

A gyorsítókártyás cikkről csak annyit, hogy köszi én csóró fősulis vagyok, nincs Penti-II 5trilliósom, nincs 9999^898998788terrabyte 50000000 Thz-es memmel, és persze nincs BX-es alaplapom sem, így a cikk többnyire csak annak szól, akinek az ördög tudja honnan, de kisebb vagyona van. Én eddig úgy gondoltam, nincs szar gépem (MMX166 250-re húzva, 64SD, Riva128 - sk pénzből), de az ilyen cikket olvasva igencsak elszégyelem magam. Jó lenne, ha legalább referenciaképpen egy átlagos gépen is kipróbálnátok a dolgokat.

Cikkíróink szerint olyan gépen érdemes tesztelni, amin jól megy egy játék. Leírjuk, hogy milyen hardver ajánlott hozzá, ezzel megakadályozzuk a kellemetlen meglepetéseket.

▼ Frankie

Egy posztert beletehetnétek az újságba. Mondjuk egy Lara Croft félét. Ez rendkívül megdobná a példányszámot szerintem, hiszen millióan ismerik a híres Tomb Raider sorozatot.

Várható a poszter, bár azt nem ígérem, hogy Lara lesz rajta. Hancu szerint előreláthatólag ezentúl két-három számonként várható poszter vagy teljes játék a CD-n.

▼ Predator

Hol is kezdjem...hódolatom! Ha lehet, minden hónapban írnék egy kritikát az újságról. Mivel most március van, ezért a februári számról írok.

OK, csak sajnos néha ekkora késéssel tud bekerülni a Levelezésbe.

A CD-melléklet kapacitását én jobban kihasználnám...

Mit értesz ez alatt? Hogyan használnád ki jobban?

Nagy meglepi volt, amikor megláttam a patchek között a Fallout 2 hibáinak kijavító patchet.
Nagy hűhó levenni az Internetről...

Gondoltunk azokra is, akiktől nem karnyújtásnyi távolságra van az Internet.

Mi az igazi neved?

Zed.

Vagy talán fantázia szüleménye vagy?

Úgy érzed, hogy egy fantáziával levelezel?

▼ Archie

Egy helyreigazítás: A félreértések elkerülése miatt: természetesen nem várható el, hogy mindenki tisztában legyen a rögbi, az amerikai és az ausztrál futball közötti különbséggel. De az a mondat, hogy „Az AFL 99-ben az amerikai futball szabályai szerint játszhatunk..." egy olyan kijelentés, mintha valaki azt mondaná, hogy az NBA egy olyan kosárlabda liga, ahol a kézilabda szabályai szerint játszanak. Remélem, nem sértődtetek meg.

▼ Szirányi András

Mi a helyzet azzal, hogy a CD-khez készítetek CD borítót?

Továbbra is szerepel a terveink között.

Mi történt újabban a 69 könyvtárral?

Jogi problémák miatt „átszerveződött".

Továbbra is várjuk leveleiteket a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben,



▼ Papp László Gábor

Szeretném megkérdezni, hogy egy levél mennyi idő múlva kerül bele az újságba?

Néha hónapok múlva. A következő levél egy remek példa erre.

▼ Drake

Miután elolvastam a novemberi számot, úgy döntöttem, írok egy e-mailt, mivel lenne néhány építő javaslatom az újsággal kapcsolatban. Az egyik konkrétan a novemberi számmal kapcsolatos, mivel se az én, se az ismerőseim tetszését nem nyerte el az a bizonyos F.F.7 cikk, amely tíz oldalon jelent meg. Ennek oka az, hogy közülünk senki sem egy F.F. megszállott. Ennek ellenére néhány oldalt még kibírtunk volna, de azért tíz oldal kicsit sok volt. Tőlem elfért volna a CD-n is.

Az a néhány ezer ember, akik kedvéért bekerült az újságba az a tíz oldal, nem biztos, hogy örült volna annak, hogy mindezt monitorra guvadó szemmel kell elolvasnia.

Ismét hardver rovat...Tudom, hogy ez nem egy hardveres újság, de nem ártana a havi 3-4 oldal helyett kicsit több hardver oldal is, mivel nagyon sok olyan ember van, akinek kellene egy kis felvilágosítás. Időnként olyan dolgokat hallok ebben a témában, hogy a hajam égnek áll.

A Hardver-rovat oldalszáma folyamatosan emelkedik, májusban pl. 12 oldalas Cebit-riport volt, és ezentúl sem lesz másképp, mivel most már van rá elég helyünk.

▼ Ismét Drake

Már megint én akadékoskodom, mert rájöttem, hogy nem is volt olyan hosszú az első levelem ☺. Akkor kirúgtak a számítógépteremből, vége volt az órának. Nagy Descent-rajongó vagyok, úgyhogy itt van most a várólistám: Descent 3, Descent 3... Dungeon Keeper 2, Heroes of M&M 3, Diablo2.

A Descent 3 mostanában jelenik meg, a Dungeon Keeper II-nek állítólag már júliusban örülhetünk, a Diablót júniusra ígérték, de amikor e sorokat írom, még a legoptimistább becslések szerint is inkább csak szeptember körül számíthatunk rá.

▼ Norbesz

Nagyon tetszett a ZED/12 69. oldalán található „kékbőrű hölgy akváriummal", ám nagy sajnálatomra nem volt fenn a CD-n.

A homepage-ünkön megtalálod a többi hasonló képpel együtt.

▼ Gabrio

Írjatok arról, hogy megy ez az e-mailes levelezés nálatok. Hány levelet kaptok, hány Zed író olvassa, meg ilyesmi érdekelne.

Rengeteg levelet kapunk. Minden cikkírónak lehet levelet küldeni a cikkíró neve@zed.hu címre, ezeket ők olvassák el. A mindenféle játékkal kapcsolatos kérdéseket valaki, aki tudja, mindig megválaszolja. A maradék, általános, illetve a személy szerint nekem szóló levelek jutnak el hozzám, és a válaszok a Levelezésben kapnak helyet.

▼ Kelemen Zoltán (Keli)

Megihletődtem Alantól, kapaszkodjatok ☺.

Ha valaki nem emlékezne, Alan egy igen hosszú levéllel lepett meg minket, ami a márciusi számban jelent meg.

Gondolatebresztő: Valami szerintem is van abban, hogy túl sok „negatív befolyás" éri a mai gyerekeket, azaz minket ☺. De azt, hogy dolgokat betiltsák, kissé túlzás szerintem. Jó, én is szubjekív vagyok, mert a Carma veszhet, de szerintem a GTA nagyon korrekt. Bár nem tudom, másra milyen hatással van, szerintem a grafikája valahogy oldja azt, hogy na, én most halálra lődözök embereket.

Született gyilkosok: szerintem az a film önmaga egy nagy Gondolatébresztő. Pont az volt vele a szándék, hogy „vegyétek már észre, mit csinál a társadalom saját bűnöseiből!".

3dfx: osztom Alan véleményét. Kijön a Quake3 és majd az lesz a sztori, hogy "te, mikor szembejött velem az a szörny, láttam, ahogy a lensflare felcsillant a gonosz szemében". Kérdem én, hányszor láttál az utcán lensflare-effektust. Tudom, azt a kamera lencséjén át lehet látni, de akkor a TV-ben mikor láttál utoljára?

▼ Iron

Egy ideje én is előfizető vagyok és engem is érint a mostani akció, amiben egy teljes CD-s játékot kap a kedves előfizető. Nem mintha emiatt fizettem volna elő, de szerintem elég nagy * ilyen szar lejárt játékokat osztogatni.

Gondolom, szimpatikusabb megoldás lenne, ha minden előfizető kapna egy kártyát, amivel bemehet a hozzá legközelebb levő boltba, és a kártyáért cserébe hazavihetné bármelyik játékot, a számlát meg elküldik a ZED-nek...

Akkor már inkább ne hirdettétek volna meg ezt az akciót.

Ha a meglepetés, amit mi össze tudtunk hozni nem elég Neked, akkor nyugodtan küldd vissza, tudunk egy csomó embert, aki tudna örülni neki.

Bár most valamennyivel javult a helyzet, már a Zed évkönyvet is lehet választani. Ez az első ZED évkönyvnek felel meg, ami Extra néven jelent meg még tavaly?

Igen.

Mi ez az újság hátulján hirdetett Zed Extra 2? Ez lenne az előfizetésemhez járó ZED 99 évkönyv? Vagy az Extra 2-t külön kell megvennem?

Igen, külön meg kell venni. Az a bizonyos Évkönyv ez év novemberében kell megjelenjen.

A régebbi lapszámok megszerzésével, játék el nem indulási problémákkal stb. kapcsolatban nézzétek meg a Zed FAQ-t!.

▼ Zaicsek Balázs

Hogy a fene egye meg...,hogy lehettek ennyire hülyék? A cd-n rendesen meg lehetett találni mindent, most alig lehet az internettel az írást a játékokról elolvasni. Az oké, hogy az egyik hónapban nincs kalandjáték, de akkor a következő hónapban mi az, hogy csak azért nem tettetek fel a cédére egyet sem mert nincs említésre méltó. Egy kalandjátékszerelmesnek egy hónap elvonási tüneteit még a lekpocsékabb kalandjáték is öröm. Kérlek tegyél be a levelezésbe hátha a velem egygondolkodásuak között viszhangra talál.

Nos, remélhetőleg egyedül vagy azzal a véleményeddel, hogy mi vagyunk a hülyék, mert a játékfejlesztő cégek nem látnak fantáziát a kalandjátékok készítésében. Hidd el, örülnénk, ha több kalandjátékot tehetnénk a CD-re...

ZED
ZED@ZED.HU

vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.

Heroes of the Real-time World

avagy: valós időben élünk...

Máj of the Bihóder

Átkok földjén

Válaszd a harcot, válaszd a mágiát, válaszd a rohamból dupla sebzést, a szörnyeket és a tapasztalatot, válaszd a kincseket, drágaköveket, elektromos gumikalandozókat, a mithrill-teljes vértezeteket. Válaszd a fegyveres specializációt és a mindenre elszánt szent ereklyéket. Válaszd meg a partitagokat. Válassz erőbónuszt, és kérdezd meg egy vasárnap reggel, hogy ki a fene vagy! Élj pusztán zavaró körülményként karaktereid számára, akiket azért nemzettél, hogy magadat helyettesítsd. Válaszd a jövőt. Válaszd az életet. De miért akarnék ilyesmit tenni? Úgy döntöttem, hogy nem választom az életet. Mást választottam. Hogy mi az oka? Nincsen semmi oka. Kinek van szüksége okokra, ha a szerepjátékot választotta?



Az Univerzum tényleg hatalmas hely. Az ember nem is gondolná, hogy mekkora. Jobban tesszük, ha nem is próbálunk belemenni ennek taglalásába, csak jegyezzük meg annyit, hogy az Univerzum, az bizony egy hatalmas nagy hely. Sok helyen vannak még elmaradott tartományok, ahol az állandó lakosok még mindig csak a tűz megőrzésének bonyolult feladatánál tartanak. Szerencsére ez többnyire nem jellemző, másutt ezen azért már sikerült túljutni. A legjellemzőbbek az úgynevezett egybolygós Naprendszerek, egy kontinenssel a bolygón. Az érdekességük, hogy megálltak az evolúció és a civilizáció fejlődésének egy bizonyos szakaszán, és az istennek nem hajlandóak továbbfejlődni, ahogy azt egy teljesen normális világban elvárhatná tőlük az ember. Csakhogy egy-két név is felmerüljön, gondolhatunk ilyenkor Ynevre, Vízmájvárára, a Sötét Nap birodalmára és még sorolhatnánk ezerrel. Hogy mi a közös bennük? Mindegyik üzletet csinált a kalandozásból. De beszéljünk inkább arról a helyről, ami minket érint, s amit mindenki csak úgy nevez: a Hősök Országa. Bizony, százszorosan is kiérdemelte ezt a nevet magának. Hogy konkrétan hol helyezkedik el az Univerzumban, azt senki sem tudja, ennek ellenére nap, mint nap kalandozók ezrei lepik el a kontinenst, mindenféle átszellemült, túlontúli dolgokról hadoválva. A Hősök Országa elnyert mindenféle rekordot, amit csak egy bolygó elnyerhet: eleddig (most a második antikrisztus után vagyunk 1300 évvel) 265 347-szer menekült meg a világ a végső pusztulásos összeomlástól, ami figyelemre méltó számadat, ha azt veszszük, hogy legtöbbször a lakosságnak fogalma sem volt róla, miféle veszély fenyegeti őket, de még az őket megmenteni igyekvő hősöknek sem túl gyakran, nekik a veszély általában néhány



vörös bundás szörnyeteg formájában vett fel anyagi formát. Na igen, a szörnyek. Mint már említettük, kalandozók, hősök, lovagok, mágusok, harcosok és sleppjeik naponta lepik el ezt a jobb sorsra érdemes világot. Mit csinálnak a hősök? Hát, amit tudnak: hősködnek. Megmentik a királylányt a böszme vörös sárkány karmaiból, levágják a falut veszélyeztető ork hordákat, kiirtják a trollokat a barlangokból, végeznek az óriás tengeri rákkal, elpusztítják a hegyekben élő griffeket.

Összegezvén: ennyi kalandozóhoz bizony jó sok szörny kell, hogy elégedettek legyenek. Számszerűleg 1 kalandozóhoz körülbelül 2-300 kis méretű, 30-40 közepes, és 3-4 nagy, 2 óriási és 1 gigantikus méretű szörnyeteg kell. Hogy mindezt ki lehessen elégíteni, sokan fognak mostanában szörnyek tenyésztésébe. Bizony, a kalandozó-piac elanyagiasodott. Egyre több és több szörnyet kell gyártania a szerencsétlen őstermelőknek, hogy majd a kalandozóknak legyen mitől megvédenie a szerencsétlen őstermelőket, akik ráadásul ezért még a kalandozóknak fizetnek is – nem is rosszul. Ahogy viszont egyre több és több szörnyet gyártanak, egyre több és több kalandozó érkezik, akiknek még több szörnyet kell majd gyártani. A helyi fiatal közgazdászok ezt nevezik a szörnyetegek eseményhorizontjának fordítottan arányos rekurzív paradox megvalósításának.

(folytatjuk)

Netböngésző

Még egy kis Star Wars
http://www.starwarsnet.com/

Mostanra már lassan mindenkinek elege lehet az egyre több Csillagok háborúja infóból, de ez az oldal esetleg mégis tud valami újat adni. Akinek valami nem egészen tiszta eben a világban, itt nyugodtan megkeresheti. Ha meglátogatjuk a site-ot, rögtön a szemünk elé kerül egy igen hasznos keresőprogram. Ennek segítségével hamar megtalálhatunk olyan dolgokat, amelyek nincsenek meg linkben. Találhatunk információt droidokról, fegyverekről, képregényekről, könyvekről, és még sok hasznos dologról. A kidolgozás viszonylag jónak tekinthető az átlagos Internet oldalakhoz képest, nemcsak kinézetben, hanem ötletességben és egyediségben emelkedik ki a tömegből.

Nem vagy készen?
http://www.cs.utah.edu/~gk/atwork

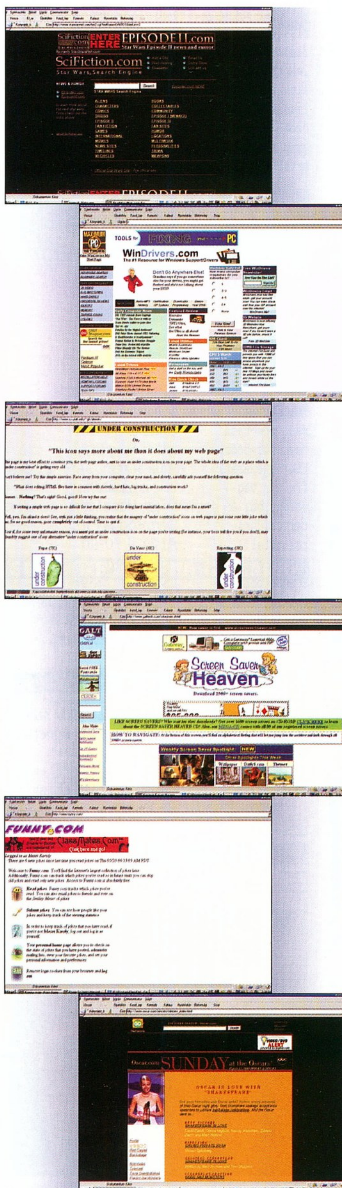
Már sokan jártak úgy, hogy saját kis honlapukat készítették, de a kezdeti lelkesedés hamar elült, és az oldal bizony nem készült el a kitűzött határidőre. Ez az oldal abban segít, hogy megtaláld a Neked leginkább szimpatikus képet, amely a „fejlesztés alatt" feliratot viseli. Aki persze kicsit is ért a rajzoláshoz, az tud magának ilyet készíteni, azonban itt főként az ötletek és a kreativitás domborodnak ki, nem a szépség és a kidolgozottság. Találunk még néhány igen érdekes gif animációt is.

Egy kis poén
http://www.funny.com/

Ha valakinek kellene valamiről, vagy akár valakiről egy vicc, annak ez az oldal tetszeni fog. Egy rövid és elég egyszerű regisztráció után egy hatalmas köteg válogatott poént kapunk. Az oldal egyik legfontosabb érdekessége, hogy ha le akarunk tölteni néhány viccet, akkor nem kell minden korábbin is átmenni, csak az újonnan feltöltötteket is el lehet olvasni. Azt is meg lehet adni, hogy például szabadidő, számítógép, politika vagy ehhez hasonló témákban szeretnénk keresni. Ha valaki szeretne az örök mókamester képében tetszelegni ismerősei előtt, ez az oldal nagyon jó alapot biztosít ehhez.

Oscar-díj
http://www.oscar.com

Most, hogy túl vagyunk az idei Oscar-díjak átadásán, csak ellenőrizni lehet a nyertesek névsorát, illetve egyéb adataikat a hivatalos Oscar website-on. Ami az oldalban érdekesség, hogy itt nemcsak az aktuális évben lévő díjkiosztóról lehet olvasni, hanem visszamenőlegesen is. Ha valaki bármit tudni szeretne az eddig nyert díjakról, jelöltekről, nyertesekről, az itt mindent megtalál. Az egyes információkat fotók is illusztrálják. Van egy keresőrendszere is az oldalnak, ami bármilyen információ keresését leegyszerűsíti. Ha egy színész nevére rákeresünk, kapunk egy listát az adatairól, valamint a vele kapcsolatos további Internet címekről.



Nem megy?
http://www.windrivers.com

Biztos mindenkinek volt már olyan gondja, hogy a Windows kiírt valami nagyon ellenszenves hibaüzenetet, ha új hardvert akart telepíteni. Ekkor esetleg azt az ajánlatot kapjuk, hogy keressünk az adott szerkezethez megfelelő drivereket. Nos, erről az oldalról lehet szó ilyenkor, mint végső mentsvár, itt mindenki megtalálja a neki megfelelő segédprogramokat. Ha valamit itt nem talál meg hardveréhez az ember, az valószínűleg nem is létezik. A keresésnél egy control panelhez hasonló oldal jelenik meg, így dolgunk igencsak leegyszerűsödik. Ha megtaláltuk, ami nekünk kell, automatikusan el tudunk menni az adott cég oldalára, ahol megjelenik a letöltés felirat – a többit pedig már mindenki tudja...

Szépítkezés
http://www.galttech.com/

Ha valaki nincs megelégedve Windowsának megjelenésével, annak mindenképpen érdemes ide ellátogatnia! Több ezer hátteret, hangot és hasonló dolgokat lehet itt találni, amiben aztán boldogan fulladozhat. Valamint igen hasznos, hogyha az ember már itt jár, letöltheti a legújabb játékok demóját és képeslapot küldhet ismerőseinek. Egy eléggé összetett oldallal állunk szemben, de nem kell tartani semmitől, hamar ki lehet igazodni rajta, hiszen az oldalon helyet kapott egy keresőprogram is, ami az oldal megismerését tovább segíti. Ha valakinek különleges kívánságai vannak, a keresőbe beírhatja ötleteit. Példának okáért, ha beírjuk a naplemente szót (persze angolul), akkor megjelennek az esetleges linkek, amit a kereső talált ebben a témában. Nekem a naplementére 11 helyet tudott mutatni. Persze nemcsak képeket, hanem hangokat, képernyővédőket, és még ki tudja mi minden más apróságot...

ZEROCOOL

Cheat

Ha másképp már nem megy...

Sokak kérésének engedve feltámasztjuk a sokáig csak oldalak alján vegetáló, szétforgácsolt Cheat-rovatunkat. Ha egyik-másik kód esetleg többszöri próbálkozásra, kis- és nagybetűkkel, egybe és külön írva sem működne, nem kell pánikba esni: valószínűleg az adott játék egy másik verziójához való a kód (mások szoktak lenni ugyanis az európai és amerikai változat kódjai, a különböző demókéi szintén, néha még a hibajavító patch-ek is megváltoztatják a bűvös jelszavakat). Ez persze nem vigasztal senkit, de sebaj – megmarad a játék nyújtotta kihívás... ☺

ARMY MEN 2

Lépjünk be a Message módba a '\' billentyű lenyomásával, majd írjuk be: „!when all else fails...", így aktiválhatjuk a következő kódokat:

!i give up	Újrakezdjük az adott szintet
!veni vidi vinci	Átugorjuk az aktuális szintet
!night of the walking dead	Az ellenfelek zombikká válnak
!god of gamblers	Egy véletlenszerűen kiválasztott tárgyat kapunk
!geronimo!	12 Air Strike-ot kapunk
!beautiful nikita	Végtelen lőszer a mesterlövész puskához
!smorfs	Kék színű egyenruhát kapunk
!metal sheeting	Szürke színű egyenruhát kapunk
!shrink wrap	Drapp színű egyenruhát kapunk
!gnomish inventions	Plusz robbanóanyagot kapunk
!no rocket launcher	Végtelen muníció a rakétavetőhöz
!village people	Végtelen muníció a lángszóróhoz
!i have a rock	Végtelen mennyiségű kézigránát
!spidey senses tingling	A térkép megmutatja az összes ellenfél helyét
!santini	Sérthetetlenség

ACTUA SOCCER 3

A titkos csapatokat a következő módszerrel csalogathatjuk elő: a címképernyőn nyomjuk le az Entert, írjuk be az alábbi kódok valamelyikét, majd újra Enter.



spit n spin	Actua Soccer Web
tff hobby	Boat Racers
bin man	Food Group
longdon girls	Arsenal Ladies
shame	Doncaster Rovers
no thanks	Top 50 Babes 2
yes please	Top 50 Babes 1
chip butty	Virtual Blades
cpu spud	Pattis Shandi Men
double trouble	Gremlin Staff 2
wide boys	Gremlin Staff 1
candy man	Dicks Pick N Mix
shadwell town	The Hardmen
miss wilko	Dud's Spuds
flagstoning	Fighting Forth
lee the pig	Heavenly HTFC
sink or swim	Ledbury FC
impossibility	Maddness Friday
ozone layer	Greenhouse Test
grim reaper	Skellington United
metal heads	Cyborg Rovers
i made this	FC Gremlin
sexy football	Shearer XXX
rule brittania	5 Nations Select
egg chasers	Wigan 98-98
bald fritz	Classic Ipswitch
valley boys	Chalton Stars
diamond lights	Best of Spurs
duncnnomore	Everton Stars
men in tights	Forest Stars
barmy army	Wednesday Stars
emmersons woe	Boro Stars
lady godiva	Coventry Stars
dell boys	Soton Stars
fash the cash	Dons Stars
down the toon	Newcastle Stars
bit of claret	Villa Stars
fruit n veg	Leicester Stars
wright buy	West Ham Stars
ram raiders	Derby Stars
tea total	Arsenal 70-90
bremners boot	Leeds Stars
scouse perms	Liverpool 77-98
foreign legion	Chelsea Stars
down down down	Blackburn 94-95
sir matt	Busby Babes

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Játék közben gépeljük be a GONZO1982 szót, és máris aktiválhatóvá válnak a következő cheatek:

Shift + V	Láthatatlanná válunk az ellenség számára
Shift + X	Teleportálás (az egérrel jelölhetjük ki a célterületet)
Ctrl + I	Sérthetetlenség
Ctrl + Shift + N	Megnyerjük a küldetést



DELTA FORCE

Játék közben a ~ billentyű segítségével hívjuk le a konzolt, ahol a következő csalások alkalmazására nyílik lehetőségünk:

iwillsurvive	Isten mód
takeittothelimit	Feltölti a lőszerkészletet
hitmewithyourbestshot	A gépi ellenfél a legmagasabb szintre ugrik

DESCENT 3 DEMO

Játék közben alkalmazhatjuk az alábbi kódokat:

yummyfunyon	Sérthetetlenség
blimpiebest	Feltölti a pajzsunkat, az energiánkat és megkapjuk az összes fegyvert
freeitup	Megöli az összes ellenfelet
mightyaphrodite	Álcázás

EXTREME G2

A verseny kezdete előtt változtassuk meg a nevünket az alábbiak valamelyikére a csalások előhívásához:

neutron	A verseny a Tron című filmre emlékeztető stílusban zajlik
nitroid	Végtelen mennyiségű Nitro
misplace	Jobb fegyvereket kapunk
mistake	Végtelen mennyiségű rakéta
2064	Futurisztikus járművek
xxx	Felgyorsul a játék

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III



Játék közben nyomjunk Tabot, majd a következő csaló kódokat alkalmazhatjuk:

nwconlyamodel	Minden épületet megkapunk a várunkban
nwctrojanrabbit	Azonnal megnyerjük az adott pályát
nwcavertingoureyes	35 Arkangyalt kap a hősünk
nwcantioch	Elsősegély-sátrat, ballisztát és muníciós szekeret kapunk
nwcigotbetter	Hősünk egy szinttel feljebb ugrik

nwccastleanthrax	Hősünk Szerencse tulajdonsága a maximumra ugrik
nwccoconuts	Hősünk végtelen mozgási lehetőséget kap
nwcmuchrejoicing	Seregeink maximális morált kapnak
nwcgeneraldirection	Megkapjuk a teljes térképet
nwctim	Hősünk megkapja az összes varázslatot, és hozzá 999 manapontot

KINGPIN DEMO

A játékot a „+ developer 1" paraméterrel indítsuk! Nyomjuk meg játék közben a ` billentyűt a konzol eléréséhez, majd a következő kódokkal élhetünk:

god	Isten mód
noclip	Falonátjárás
give all	Minden tárgyat megkapunk
bullets [mennyiség]	Muníció a pisztolyhoz
shells [mennyiség]	Muníció a shotgunhoz
give ammo	Feltölti a teljes lőszerkészletet
crowbar	Megkapjuk a feszítővasat
pistol	Megkapjuk a pisztolyt
shotgun	Megkapjuk a shotgunk
flamethrower	Megkapjuk a lángszórót
give weapons	Megkapunk minden fegyvert
cash [mennyiség]	Kapunk némi készpénzt
give health	Növekszik egészségpontjaink száma
key1-10	Megkapjuk az egyes kulcsokat

MYTH II: SOULBLIGHTER

A címképernyőn nyomjuk le a Shift-et, és így válasszuk ki a New Game opciót – így már kezdésnél bármelyik helyszínt kiválaszthatjuk.

RAILROAD TYCOON II



Nyomjunk Tab-ot játék közben, ekkor a képernyő alján egy zöld kurzor jelenik meg. Itt gépelhetjük be a csaló kódokat:

viagra	A városok gyorsabban fejlődnek
bigfootgold	Megnyerjük a Gold küldetést
bigfootsilver	Megnyerjük a Silver küldetést
bigfootbronze	Megnyerjük a Bronze küldetést
bobo	Elveszítjük az aktuális pályát
show me trains	Megkapjuk az összes vonatot
amd103	Minden vonatunk AMD103-assá változik
king of the hill	Százmillió dollárt kapunk
cattle futures	Egymillió dollárt kapunk

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Játék közben az Enter lenyomásával nyithatjuk ki a konzol ablakát, ahol a következő csalásokra nyílik lehetőségünk:

csmilton	Engedélyezi a cheat kódok bevitelét
csyhwh	Isten mód
csguns	Minden fegyvert megkapunk



csammo	Feltöltődik a lőszerkészletünk
cshealth	Maximumra ugrik az egészségpontjaink száma
csshroud	Maximális egészséget és páncélzatot kapunk

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Játék közben a Shift+K billentyű-kombinációval lépjünk be a térképszerkesztőbe – aktivizálhatjuk az alábbi csalásokat:

Shift+[F5]	Évváltás
Shift+[F2]	Új technológia kifejlesztése
Y	Megkapjuk a teljes térképet
Shift+[F6]	Az ellenfél kiiktatása
Shift+[F8]	Megnézhetjük a játékban szereplő animációkat

TOCA 2

A következő kódokat használhatjuk verseny közben (ha sikerült, a „cheat mode enabled" mondatot hallhatjuk):

DOUBLE	Az összes pályát megkapjuk
CARTASTIC	Az összes autót megkapjuk



TOPDOWN	A Grand Theft Autóhoz hasonló nézetet kapunk
OUCH	Carmageddon-stílusú játék
HIGHJUMP	Csökkentett gravitáció
SKATES	Turbo mód

TUROK II: SEEDS OF EVIL

A kódokat a játék folyamán bármikor alkalmazhatjuk.

TROMPEM	Hősünk és az ellenfelek ormótlan, nagy végtagokat kapnak
BIGBADNOODLE	Mint az előző, csak nagy fejekkel
LILLIPUTIAN	Hősünk összemegy
PICASSO	A képernyő tollrajz-stílust vesz fel

UPRISING 2

Játék közben az M billentyűvel kérjük ki a chat promptot, ahol begépelhetjük a cheat kódokat (Entert kell a végén nyomni).



chump	Sérthetetlenség
dangerous	Végtelen mennyiségű fegyver
tuff ass	Szuper erősségű fegyverek
way no money	500 egységnyi pénzt kapunk
done	Azonnal megnyerjük a küldetést
stormy	Elered az eső
clearsky	Kitisztul az időjárás
flurry	Elkezd esni a hó

WARGASM

A szintkódok a következők:

1	CHEESE
2	TOAST
3	BUTTIES
4	KEBAB
5	GATEAUX

WAR OF THE WORLDS

Warmap vagy Battlemap módban használhatók a következő kódok:

ICOMEBACK	Minden fejlesztésünk azonnal sikerrel jár
PUNYHUMANS	(csak Battlemap módban) Minden emberi lény meghal
ATCHOOO	(csak Battlemap módban) Minden marslakó meghal

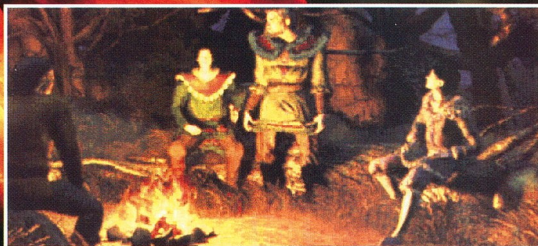
Lands of Lore III

▼ Electronic Arts / Westwood Studios



Amilyen nehéz sorsa volt a boszorkányfattyú Luthernek – a Bölcsesség Földje második részének hőse –, olyan kemény akadályokkal és ellenfelekkel kell szembenéznie most Copper Le Grének, Gladstone leendő urának. Bár barátai megbíznak benne, népe egyelőre gyanakvással tekint rá és ellenségei is szívesen eltennék láb alól. Ráadásul ha nem találja meg elveszett lelkét, hamarosan ő is követi balsorsú apját a sírba. Jobban teszi tehát, ha nem könnyelműsködik és nekiveselkedik a végigjátszásnak...











Az irányítás

Coppert az egér és a billentyűzet segítségével irányíthatjuk: érdemes a mouselookot a vándorlás és a harcok során bekapcsolva hagyni (amolyan Quake-módra), és csak akkor kikapcsolni, ha valamilyen fontosabb tárgyat kell felvennünk, ajtót kinyitnunk, kapcsolókat használnunk stb. Leguggolni és oltárok elé letérdelni a C billentyű segítségével tudunk – szokjunk hozzá, sokszor lesz rá szükségünk!

Gladstone erdeje – bevezető rész

Miután Copper feleszmél, feltűnik neki, hogy valami hiányzik testéből... Egy nagy jó lenne, ha végre belépnénk valamilyen szövetségbe, majd egy elegáns mozdulattal kipenderít az ajtón.

Kint megvizsgálhatjuk a különböző szövetségekről szóló tekercset, amit Dawntól kaptunk (papok, mágusok és harcosok szövetsége). Ahogy elsétálunk az egykedvű katona mellett, egy régi barátunkba botlunk, aki egy – nem éppen legális – negyedik szövetségről beszél, a tolvajokéról. Rajtunk áll, melyik céhbe lépünk be: akár mind a négyet választhatjuk, vagy egyiket sem – a játékot nélkülük is végig lehet vinni. Minél kevesebb céhet választunk, annál kevésbé oszlik meg fejlődésünk, és ha csak egyetlen egyhez csatlakozunk, akkor speciális küldetéseket is kapunk (a cikkben minden céh küldetései szerepelnek)...

toron és a „vesszőfutás-gépen" (csak akkor érdemes megtennünk, ha már beléptünk azokba a szövetség(ek)be, amely(ek)be akartunk). A vívásnál le kell győznünk három robotot (igazi fantasy sztori...) – az első kettő könnyű, a harmadik már keményebb dió: oldalazzunk gyorsan hozzá, majd üssük le oldalról (vagy hátulról, ha a tolvajcéhbe is beléptünk). A vesszőfutás különféle szimulált akadályokon való átjutást jelent: lezúduló kőgolyók mellett kell átsiklanunk, „műláván" átugrálnunk. Az utolsó akadálysornál lőjünk bele a jobb és bal oldali falakon levő célkeresztbe, majd ugorjunk rá a megjelenő platformokra. Ha készen vagyunk, egyik foglalkozásfajtánkban szintet lépünk. Ahányszor vé-



tisztáson találjuk magunkat – egyelőre mindenféle tárgy nélkül. Vegyük fel a közelben található könyvet – ebbe jegyezzük fel a velünk történteket. Vegyük fel a földön heverő hátitáskát, menjünk be a barlangba, amin fussunk is keresztül (útközben verjük le a pókhálóval körbefont hullákat és szedjük el a pénzüket). Egy apró vízeséshez értünk. Szedjük fel a földön heverő kést és a könyvet, majd szakítsuk szét a késsel a pókhálót, az érkező pókot pedig öljük meg. Jussunk át a széthasadt pókhálón, menjünk nyugatra, ezután hamarosan megjelennek az őrök, akik közlik velünk a szomorú hírt: atyánk két „szerető" testvérünkkel együtt a pokolkutyák martalékává lett...

Gladstone várában – a kezdetek

Ájulásunkból arra ébredünk, hogy a szexis Dawn szólongat. Röviden vázolja az eseményeket: apánk és bátyjaink halottak, így mi vagyunk az egyedüli trónörökös – ezt azonban sajnos nem sokáig élvezzük, hacsak nem találjuk meg a pokolkutyák által kiszakított lelkünket. Dawn ugyan valamilyen varázslatot bocsátott ránk, amely segítségével életben maradtunk, de ez sajnos nem tart sokáig...

Segítséget egyelőre csak az előző részből jól ismert Dracacle-től (az a nagydarab szarvaspatás szörny) kaphatunk, Dawn szerint először őt érdemes felkeresni. Azt is hozzáteszi:

Mielőtt végrehajtanánk a missziókat, erősödjünk meg alaposan: a hordókban, ládákban elrejtve aranyat, élelmet, tőröket találhatunk. Ha a papok céhe melletti kútban leúszunk, egy hosszú kard és egy pajzs a jutalmunk.

A céhek küldetései

A különböző céhekhez csak akkor tudunk csatlakozni, ha először fizetünk egy aranyat és végrehajtunk egy egyszerű kezdőküldetést. Később, a játék során újabb feladatokat kaphatunk, de csak akkor, ha már elég magas szintűek vagyunk.

Harcosok – kezdő küldetés

Ha kifizettük az aranyat a céhmesternek, kapunk tőle egy kulcsot, ami az erdőben folydogáló folyó dokkjának kapuját nyitja. Feladatunk egyszerű: ki kell irtanunk a raktárt elárasztó patkányokat. Nem túl nehéz a dolgunk, a rágcsáló nem túl harcias fajta... Az egyik ládában találunk egy íjpuskát, ami ugyan nem túl erős fegyver (lásd: a nagy vörös sárkány elleni harc a Vulkán világban...), de legalább gyorsan lehet utántölteni. Ha készen vagyunk, mehetünk is vissza a Harcosok céhmesteréhez, és máris céhtagok vagyunk. Küldetést egyelőre nem kapunk, viszont gyakorolhatunk az alagsorban levő vívó-szimulá-

gigmegyünk a vesszőfutáson és a vívópályákon, annyiszor lépünk szintet: unalmas, de hasznos időtöltés...

Második küldetés

A harcosok következő küldetése elég „egyszerű": a Pokolban kell győzedelmeskednünk. Ha ezt megtettük (egyébként is meg kell tennünk az egyik tükördarab felkutatásához), szintet lépünk, ezen kívül kinyílik az eddig zárt ajtó a felső emeleten.

Harmadik küldetés

A Jégvilágot kell újra átfésülnünk és mindenkit kiirtani, aki él és mozog.

Papok – kezdő küldetés

Finch, a helyi papok oroszos akcentusú rendfőnöke nem túl nehéz feladatot kér tőlünk: egy vaddisznót kell leölnünk és a húsát elhozni a rendjének. Egy malacot rögtön találunk is az erdő bejáratánál, úgyhogy a böllérmunka után vigyük vissza a húst a paphoz, és máris tagok vagyunk. Az oltár előtt is érdemes letérdelni...

Második küldetés

Finch-nek csak gyógynövényekre van szüksége: ha már jártunk a Vulkánon és a Jégvilágban, akad nálunk bőven (hacsak nem dobáltuk el őket)...

Harmadik küldetés
A Napsütés Szívét kell a Vulkán világból megszereznünk.

Mágusok – kezdő küldetés
Úgy látszik, a mágusok rendjében nem Dawn az egyetlen bombázó: a nyitóküldetést a csinos Sion nevű leányzótól kapjuk. Átnyújt egy mágikus kristálybotot, amelyet egy portálon kell feltöltenünk. Mielőtt még mindenki rohanna a Dracacle lakhelyén levőhöz, útközben forduljon be a helyi vulkánhoz, mert csak az itt található zöld portálon használhatjuk a botot... A portál megpróbál magába szívni: ne hagyjuk, amikor már a közvetlen közelébe értünk, kattintsunk a kristály alakúvá vált kurzorral rajta, húzódjunk vissza és menjünk Sionhoz. Vegyünk egy Lesser Light és egy Lesser Heal nevű varázslatot – a későbbiekben szükségeltetik....

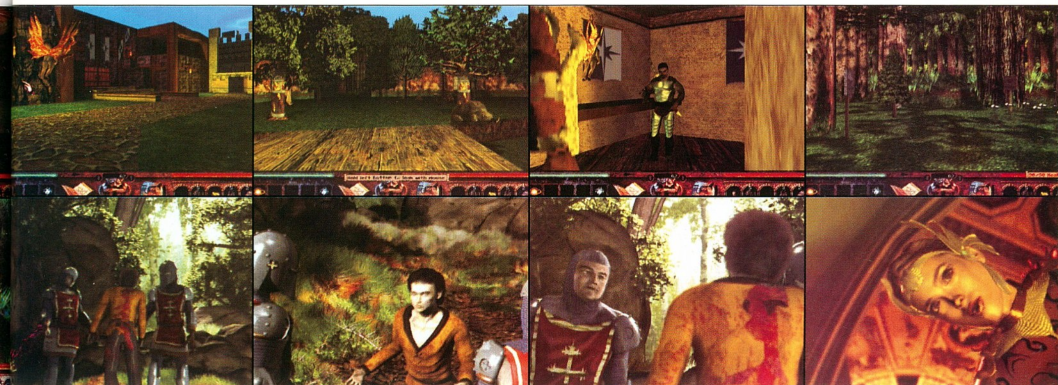
Második küldetés
Nem okoz meglepetést, hogy második küldetésként egy másik portálról kell mintát vennünk. Menjünk el a Jégvilágéhoz, teleportáljunk át, majd vissza, és készen is vagyunk...

Tolvajok – kezdő küldetés
A tolvajszövetségről régi barátunk beszél: illegalitásba burkolózva kell a bűzös csatornarendszerben élniük. Ide elég kellemetlen úton tudunk csak lejutni, a harcosok céhe melletti toalettbe kell beugranunk... Lent igen büdös van, viszont ismét találkozhatunk cimboránkkal, aki bújócskázni szeretne velünk: felszólít, hogy kövessük, ha tudjuk, majd lelép. Az alagutakban némi csótányirtást kell végeznünk. A tolvajok főhadiszállását nem túl nehéz megtalálni, az egyik mellékfolyosóban van. A küldetés rendkívül bonyolult: el kell lopnunk közvetlenül a banya mellett levő kést, majd visszaadni neki...

Második küldetés
Egy Pardon nevű kardot kell ellopnunk egy sétáló őrtől. Ha Syrrust választottuk familiárisnak, ő megmondja, melyik őr az. Ha megvan a kard, adjuk oda Elenának, és már szintet is léptünk.

Harmadik küldetés
Elena arra kér, hogy kaszaboljunk le néhány orkot. Menjünk ki Gladstone-ból a hátsó kapun. Ha most kinyitjuk térképünket, egy új területet láthatunk a kapu és az Alvilág között. Ballagjunk el ide, vágjuk le az orkokat, majd forduljunk vissza Elenához.

Familiárisok: „Mondd, te kit választanál...?"
Mindegyik céhnél van egy ezekből az apró lényekből. Ha „felvesszük" őket, szorgosan mellettük repülnek és különböző módon segítenek utunk során. Bár önállóan döntetek arról, hogy milyen módon próbálnak hasznunkra lenni, motiválhatjuk őket arra, hogy miféle viselkedést várunk el tőlük. Jól válaszszunk közülük, mert döntésünk végleges: csak egy familiárist választhatunk és csak egyetlenegyszer. Ha nem vagyunk vele elégedettek, már késő: nem vihetjük vissza, hogy becseréljük egy másikra...



Mágusok: Griselda, a humunculus
A bájos mágus-tündérke természetesen a varázslatok terén profi: ismer néhányat közülük és fel tud kutatni gyógyítószereket, illetve a mágikus eszközöket beazonosítja nekünk. A támadó varázslatok ellen is elég jól felvértezett.

Papok: Goldie, a gitterfay
Goldie-nak be nem áll a szája és folyton aranypor szállong mögötte, de jól tud varázsolni. A gyógyító és védekező mágiákra szakosodott, úgyhogy ne nagyon küldjük csatába, illetve vigyázzunk rá csata közben: bár neki is van védelme támadó mágia ellen, de kézitusában nagyon gyenge...

Harcosok: Lig, a vasgólem
Aki azt akarja, hogy igazi Terminátor harcoljon az oldalán, válassza Liget! A gólem kézitusában nagyon erős, de mágia ellen labdába sem rúg.

Tolvajok: Syrrus, a menyét
Ne írjuk le külseje alapján a meglehetősen idétlen kinézetű menyétet: villámgyorsan feltöltheti üres hátitáskánkat a különféle üzletekből lopott holmikkal! Syrrus kémként is remekül beválik: előrelopakodik és fontos információkkal szolgál az ellenfélről. Bár mind a mágia, mind a kézitusa terén meglehetősen gyenge, az ellenfél elől villámgyorsan meg tud lépni...

Gladstone városa
Ha választottunk magunknak céhet (vagy céheket), familiárist és elvégeztük a kezdőküldetéseket, akkor nézzünk körül a városban is. A hordókat szétverve hasznos holmikhoz és élelemhez juthatunk. Ha a Kék Szarvas kocsmában kifizetjük tartozásunkat, felmehetünk a szobánkba, és innen is mindent összeszedhetünk.

Jackel, az imposztor
Ha alaposan felszerelkeztünk, először is keressük fel Dracacle barlangját. Nem túl nehéz megtalálni: az erdőben minden sarkon hatalmas Dracacle-ábrás útjelzők vezetnek hozzá. A barlangrendszer ismerős lehet azok számára, akik játszottak az előző résszel, túl sok különbséget nem találnak... Az egyik barlangtóban néhány ork pancsol: ők is a Dracacle-höz jöttek tanácsot kérni, de egy szót sem értettek abból, amit a draconian mondott nekik.... Némi vándorlás után találkozunk Jackellel. Egy kicsit húzza a száját, hogy nem hoztunk semmilyen értékes holmit, de azért hajlandó Dracacle elé vinni – aki helyett csak egy elég ócska utánzatot találunk. Ha közel állunk a trón melletti függönyhöz, hamar le is lepleződik a turpisság: mivel az igazi Dracacle elment, egykori szolgája – hogy bevételi forrása továbbra is fenn maradjon – szócsövek és egy bábu segítségével próbálja imitálni volt gazdáját. Nekünk viszont csak az igazi a jó, úgyhogy egyelőre

hallgassunk a kissé ideges Jackalre, és hagyjuk el a portálon keresztül a termet.

A Vulkán világa (először)

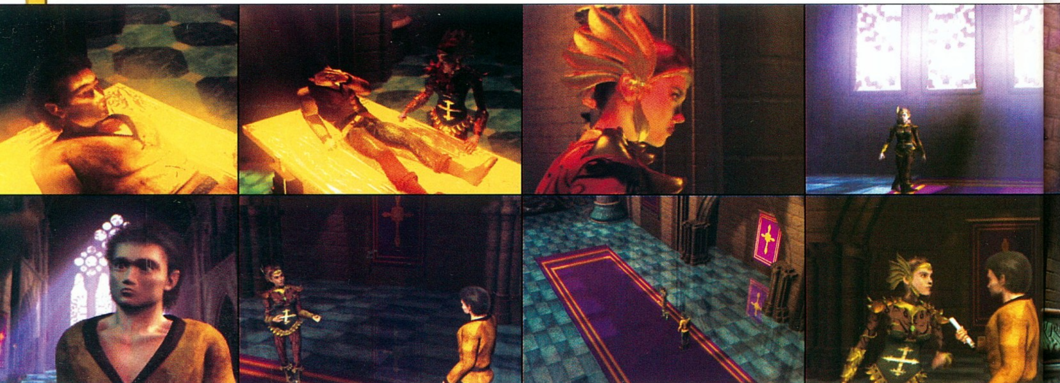
Menjünk a lávát köpködő vulkán környékére, lépjünk be a portálba, nézzünk körül: hamarosan találkozunk – ezúttal az igazi – Dracacle illúzió-képével, aki elmondja, hogy egy varázspecsétet kell megszereznünk. A környéken levő másik portál automatikusan Dracacle barlangjában tesz le.

Dracacle-lak (először)

Itt találhatjuk meg az említett pecsétet. Aránylag könnyű a dolgunk: néhány szakadéhez a plafonról lelógó kövek segítségével kell meggátolnunk a beáramló tűzfolyamot a terem három részében.

Ha kiszáradt a tó, essünk neki Morpheának. Remélhetőleg már kellően magas szintűek vagyunk specializált szakmáinkban és erős támadó varázslatokat ismerünk, vagy van varázsíjunk, mert a hüllőt igencsak nehéz kiirtani: közvetlen közelről szinte lehetetlen, és távolról is állandón jobbra-balra kell siklanunk tűzlabdái elől (egy jó órás kínlódás árán egy egyszerű könnyű számszeríj is elég)... Ha elpusztult a dög, szedjük fel a kiszáradt lávató medréből a földön heverő pénzrengeteget, majd használjuk a pecsétet a meder közepén heverő tükördarabon.

piros és lila színűek legyenek. Ha jól csináljuk, a hátunk mögött egy lépcsősor jelenik meg. A lépcsőn felszaladva egy olyan terembe érünk, amelynek három ajtaja van. A jobb oldali ajtón keresztül egy csatabárdot találunk, a középsőn belépve pedig ránk támadnak a „madarak". Öljük meg őket, majd pusztítsuk el a fészküket is, ahonnan egy kék gyémánt pottyan ki. Menjünk át a következő terembe: a jobb oldali részen egy négy gombos ajtót találunk. Gyújtsuk meg a tűzvermet a gombok közelében – erre azok elszíneződnek. Nyomjuk meg a már jól ismert színkombinációt, erre kinyílik az ajtó, egyelőre azonban még ne lépjünk be rajta, inkább menjünk madarat irtani a következő terembe: a fészküket elpusztítva innen is kipotyog egy (ezúttal



kot kell csak átugranunk és portálon keresztülmennünk. Ha megvan a pecsét, megint találkozunk Jackallel, aki egy kicsit akadékoskodik: ha beszéltünk vele, menjünk vissza a Vulkán világba.

A Vulkán világa (másodszor)

Meglehetősen utálatos helyre érkeztünk: minden tele van forró lávával és barátságtalannál barátságtalanabb lényekkel (tűzbogarak, sárkányfattyak stb.), akik gyakran elég durva tűzlabdákkal támadnak ránk. Ráadásul igencsak nyakatekert útvonalakon közlekedhetünk, amelyek gyakran zsákutcába vezetnek. Pontos útvonallal helyhiány miatt nem tudunk szolgálni, mindössze egy jó tanáccsal: állítsuk be kb. öt percre az automata mentést, mert a tűzbogarak szeretnek falkában támadni. Némi vándorlás és sok harc után egy bányató kijáratánál találkozunk Morpherával, egy elég barátságtalan vörös sárkánnyal, aki elhunyt urát siratja. Közli velünk, hogy kívül tágasabb, különben sárkányeledel lesz belőlünk. Mivel ezt a hangot nem szeretjük, üssünk bele egyet. Érdekes módon nem támad ránk, hanem elillan valahová. Sok bolyongás és bogárirtás után egy hatalmas teremben találjuk meg újra. Oda is adná a törött tükördarabot, de csak egy dologért cserébe: az életünkért... Mielőtt Morphera legyilkolásához fognánk, szárítsuk ki a lávatavat, különben a sárkány állandóan újraéled. Eh-

Dracacle-lak (másodszor)

Ismét Jackallel találjuk szemben magunkat: a fickó nem túl boldog, hogy már megint találkoztunk... Egy labirintus kapuját nyitja ki, ami tele van tűzlabdákat köpködő csapdákkal. Ha innen is ép bőrrel kijutottunk, megint Gladstone erdejében találjuk magunkat. Mielőtt folytatnánk küldetésünket, menjünk vissza Gladstone várába. Beszéljünk mindenkivel, majd alaposan kutassuk át a helyet: sok hasznos holmit találunk. Ha beszélünk Lutherrel, kapunk tőle egy Thonan nevű kardot. Ha mindennel készen vagyunk, irány a Jégvilág!

Jégvilág (először)

A Jégvilág portálját a vízesés környékén találjuk meg. Némi kóborlás után a Fehér Toronyhoz érünk. Itt egy Jacinda nevű nővel találkozunk: nála van a második tükördarab. Felajánlja, hogy átadja nekünk, ha cserébe kiirtunk néhány furcsa madarat. Szőrösebb szívűek akár rögtön le is vághatják Jacindát: nála van az a kulcs, ami a tükördarabot rejtő terem ajtaját nyitja. Ha mégis segítünk a nőnek, először menjünk jobbra egy ajtón keresztül: egy gyertyás terembe érünk. Gyújtsuk meg a gyertyákat és jegyezzük meg a színüket (kék, zöld, piros, lila). Menjünk ki a teremből a térkép jobb oldalán. A következő szobában is gyertyákat találunk. Gyújtsuk meg ezeket is úgy, hogy színeik balról jobbra kék, zöld,

zöld színű) gyémánt. Következő feladatunk a piros gyémánt felkutatása: a legalsó szinten találjuk meg egy lyukon benyúlva (itt ne nyomjuk meg a gombot, különben piros gyémánt helyett jól arcon lőnek a lyukon keresztül). A lila gyémántot az egyik szobában, a trónterem közelében találjuk meg egy ágy alatt. A megtalált ékszereket két különböző teremben kell a falban levő szimbólumokba benyomni (az egyik egy oltár közelében van). Ha az összes gyémántot a helyére raktuk, a térképet megszemlélve már láthatjuk a kijáratot: a börtönön keresztül a trónterembe érkezünk, ahol ismét találkozunk Jacindával. A nő annyira boldog, amiért megszabadítottuk madaraitól, hogy hálából egy ajtón keresztül a biztos halálba küld... Utasítsuk vissza, erre ránk támad. Ha megöltük a hálátlan nőszemélyt, lelkiismeret-furdalás nélkül raboljuk ki a hulláját, majd a megjelenő tükördarabon használjuk a pecsétet: ismét „kedves" ismerősünkkel, Jackallel beszélgethetünk egy kicsit.

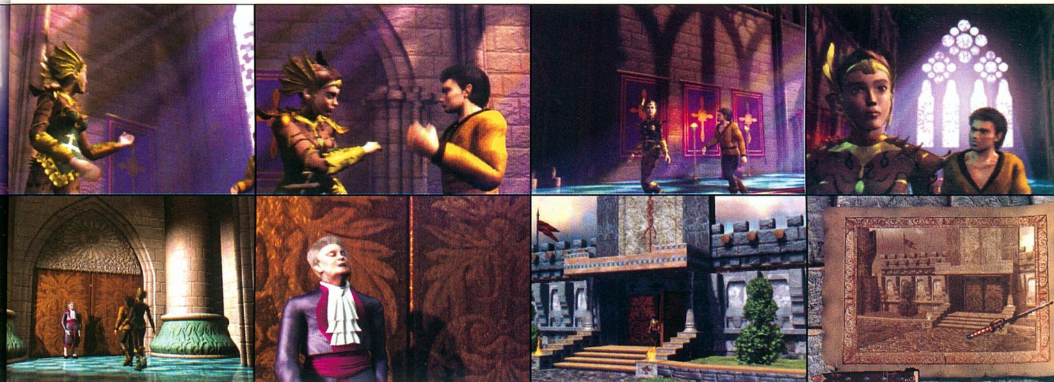
Az Alvilág

Az Alvilág portálját is az erdőben találjuk, a gyümölcsárus fickó közelében. Ha végre teleportáltunk, először egy nagy teremben találjuk magunkat, három ajtóval: jobbra, balra és középen. A bal oldali ajtón egy kertbe érünk, ahol igazi „fejtörőt" kell megoldanunk: egy fej nélküli fickó mászkál fel-alá, keressük meg az

üstökösét és adjuk vissza neki. A főterembe visszatérve a bal oldali ajtón keresztül egy sötét szobában találjuk magunkat. Gondosan járjuk be: egy konyhában találjuk magunkat, amelyből két ajtó vezet ki. Az első egy pincébe nyílik, itt egy borosüveget és egy kottát találunk. A főteremből nyíló középső ajtón keresztül két liftet és egy órát találunk, ha felmegyünk a liften, sok szoba ajtaját láthatjuk. Az egyik szekrényében találkozunk egy megégett áldozat szellemével, Gabrielle-lel, aki elmeséli szomorú históriáját. Átok ül rajta és csak mi tudunk rajta segíteni. Keressünk a környéken egy üvegpoharat. Ahhoz, hogy elűzzük az átkot, ezzel a pohárral kell kiürítenünk egy közeli szoba lámpájából az olajat, ruloi szörnyeket, miután legyőztük őket. A célunk, hogy egy apró kéz alakú szobrot szerezzünk, amellyel kinyithatjuk az anyakirálynőhöz vezető rejtett teleportot – az egyik sárga harcos hulláján találjuk meg. A méregalagutakban meglelhetünk egy Sötét Vihar nevű extra erős varázskardot is. A közelben levő börtönből kiszabadíthatjuk ugyan az ott senyvedő nőt, de rögtön ránk támad, úgyhogy kénytelenek vagyunk megölni.

Ha kinyitottuk a kézszoborral a teleportot, egy újabb barlangban találjuk magunkat, ahol előbb a ránk támadó szörnyeket kell elintéznünk, majd magát az anyakirálynőt. A sok gyilkolás után újabb tükördarabon kattinthatunk pecsétünkkel.

tet nem találunk. Menjünk tovább addig, amíg egy olyan szobához nem érünk, aminek nincs látható ajtaja. A környéken néhány hangfalat (!) találunk, amit törjünk szét, így be tudunk jutni a légkondicionáló csatornákba. A csatornákban létrákat lelünk, amelyek három kijárthoz vezetnek. Keressük meg azt a szobát, ami a nagy kék energiapajzshoz vezet, és tegyük tönkre a falban levő elektromos vezetékeket – ezzel kikapcsoltuk az energiapajzsot. Menjünk le a létrán, amíg a vízhez nem érünk, amelyben túlteng az elektromos áram. Vágjuk szét a vezetékeket – így nem kapunk áramütést, ha belelépünk a vízbe. Egy ajtóhoz kerülünk, ahol végre találkozunk a rejtett mágussal... Előbb kapcsoljuk ki az energiapajzsot, majd öljük meg a mágust.



mielőtt az felrobbanna. Ha netán elügyetlenkednénk a dolgot, akkor megégünk és meghalunk, de szerencsére mindig újra éledünk, így végül biztosan sikerrel járunk. A hálás kísértet egy pajzsot ad nekünk, és kinyitja két másik, eddig még zárt szoba ajtaját – az egyikben sok hasznos varázslat tekercsei mellett a lenti óra kulcsát leljük meg. Menjünk tehát le, fordítsuk el háromszor a kulcsot az órában, erre az eltörik és megjelenik egy zongorázó szellem a liftek mögül. Ha odaadjuk neki a kottát és borosüveget – ami zenélni kezd –, egy idő után a falban egy lépcső tűnik fel. A fenti emeleten találkozunk a födémonnal, akit ha elintéztünk, még egy tükördarab a jutalmunk. (Ha nem jönne elő, törjük el még egyszer az órát). Ha készen vagyunk, visszakerülünk a Dracacle-lakba, és megint beszélhetünk Jackallel. Ha most visszamegyünk Gladstoneba, találkozunk nagybácsinkkal, akitől speciális páncélokat, kesztyűket és karvédőket vehetünk, és ha mindent a leírás szerint csináltunk, nagyjából most hajthatjuk végre céheink harmadik küldetéseit is.

A Ruloi világ

Ennek a világnak a portálja a folyó és az Alvilág portáljának környékén van (itt kószál valahol „bátyánk"). Kutassuk fel és törjük szét az összes regeneráló gépet, amely feléleszti a

Intermezzo

Ha kikerültünk innen, Dracacle barlangja után ismét Gladstone erdejében találjuk magunkat. A térképet kinyitva egy kékkel színezett területet látunk, amit ha megkeresünk, akkor itt találjuk haldokló nagybácsinkat. A baj nem jár egyedül: Gladstone-ba visszatérve kiderül, hogy az összes céhet lerombolták...

Sivatag

Ennek a világnak a portálját is a térkép segítségével találhatjuk meg – de csak akkor, ha már az összes többiben végrehajtottuk küldetésünket. Egy gonosz mágust kell elintéznünk, hogy megszerezzük tőle az utolsó tükördarabot. Szükségünk van egy távolról támadó fegyverre és mérgezés elleni védelemre a sugárfertőzés miatt.

A teleportálás után kövessük az utat egy lyukon és a hidakon keresztül egészen addig, amíg egy hatalmas, nyitott területre érkezünk. Innen elvileg csak úgy tudnánk továbbjutni, ha leugranánk – ezt még ne tegyük meg, inkább jussunk át a szakadék túlsó oldalán levő ajtóhoz. Menjünk be rajta, és így továbbhaladva hamarosan megint a nyitott területhez érkezünk – most már leugorhatunk. Néhány okvetetlenkedő szörny elintézése után egy óriási épülethez jutunk. Másszunk fel a rajta csüngő indákon, és menjünk addig, amíg egy szobába nem érünk, ahol egy fickó üldögél. Keresgéljünk a környéken, amíg egy lif-

Végre megvan az utolsó tükördarab, de ezúttal nem tudunk visszateleportálni – sajnos vissza kell rohannunk a portálig azon az úton, amin jöttünk, mielőtt még felrobban az épületben beindult önmegsemmisítő rendszer.

A Dracacle barlang – Finálé

Menjünk vissza Dracacle barlangjához, ahol egyre kevésbé kedves ismerősünkkel, Jackallel találkozunk. Ugyan nálunk van az összes tükördarab, a tükör összeolvasztásához szükséges pecsét viszont Jackalnél, és persze nem akarja odaadni. Egy kis vita után a vízbe teleportál minket. Ne a létrán másszunk fel, hanem a mögöttünk levő kötélen! Egy kis szobába jutunk, ahol Jackalt találjuk néhány szörny társaságában. Intézzük el a dögöket – ha elpusztultak, néhány ajtó nyílik meg, amelyeken keresztül egy olyan terembe érünk, ahol egy leereszthető hidat találunk. Fordítsuk el a falon levő kereket, hogy a hidat a mi szintünkön húzzuk le. Ha átjutottunk rajta, bekerülünk a végső terembe. Itt hatalmas csontvázharcosokkal kell megküzdenünk, mielőtt magával Jackallel szembekerülnénk. Vágjuk le az álnok szolgát, majd szerezzük meg tőle a pecsétet! Végül zárjuk le a pecséttel a tükröt és a játékot is: visszaszereztük lelkünket és bezárultak a portálok– Gladstone földjén ismét béke honol...

BAD SECTOR

Silver

▼ Infogrames

A Silver az utóbbi idők egyik kellemes meglepetése. A kaland-, akció- és szerepjáték-elemeket tartalmazó program sikeres teljesítése nem is olyan egyszerű. Az alábbi oldalakon némi segítséget szeretnénk nyújtani azoknak, akiknek problémája akadt a játékkal. A játék első fél órája teljesen lineáris, mindig csak egy irányba lehet haladni. Sétálgassunk keresztül a helyszíneken és öljük meg az ellenségeket. Hamarosan megérkezünk a lázadók táborába...

A teleszkóp

A táborból induljunk el a barlang felé (le, majd jobbra). Mielőtt bemennénk, használjuk a fáklyát. Bent verjünk szét mindenkit, egészen addig, amíg az aranyszínű imp segítséget nem kér tőlünk. Őt ne bántsuk, várjuk meg, amíg elvezet minket a kincses ládához. Itt meg kell küzdenünk vele, mert megissza az egyik varázsitalt. Harc közben igyekezzünk minél közelebb kerülni hozzá! Miután megszereztük a jégkardot, használjuk azt, mert az itt található szörnyek ellen az a leghatásosabb. A főellenségnél fussunk a kövek mögé, majd az „apró" ellenségeket öljük meg. A kövek között kilőhetünk a jégkarddal, úgy, hogy a repülő démon nem tud megsebezni.

A raini küldetés

Következő küldetésünk Rainben zajlik. Itt lesz először lehetőségünk több embert is irányítani. Fedezzük fel a helyszíneket, egészen addig, amíg meg nem találjuk a mackót (egy öreg hölgynél van), majd sétáljunk el a torony bejáratához!

Az Oracle és az első Varázsgömb (Tűzgömb)

A raini küldetés után az Oracle-höz küldenek bennünket, ahol megismerkedhetünk Silver terveivel. Ezen kívül egy térképpel, egy kürttel és egy varázsitallal leszünk gazdagabbak. A térkép segítségével menjünk Othias Tornyába, ahol megtalálhatjuk az első Varázsgömböt, egy új kardot és egy ezüstkulcsot (ez a Jégvilágba vezető kapu kinyitásához szükséges), valamint egy új speciális mozgást tanulhatunk.

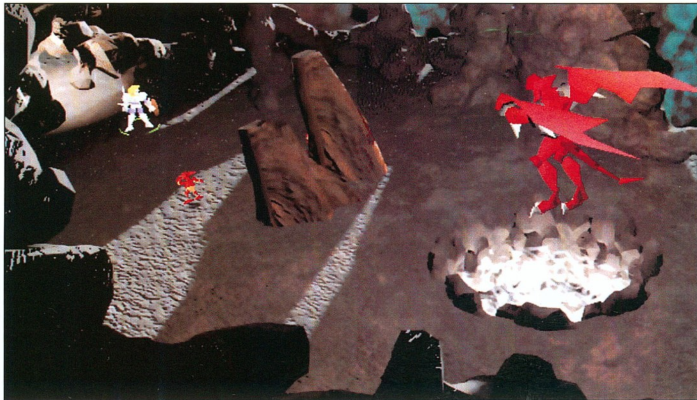
A második Varázsgömb (Jéggömb)

Miután megszereztük az első Gömböt, menjünk vissza az Oracle-höz és folytassuk utunkat lefelé. A Jégvilágban jutunk. Sekune-nak adjunk egy jó kardot, Davidnek pedig a Tűzgömböt. A híd minden boltíve alatt egy Jégsárkány tartózkodik, de a Tűzgömb segítségével könnyedén elintézhetjük őket. Az első képernyő végére valószínűleg Davidnek már nagyon kevés manája marad, ezért váltsunk vele vissza a kardra, hiszen a következő helyszínen nem sok jégszörnyeteg lesz. Haladjunk így tovább, de mielőtt bemennénk a barlangba, ismét adjuk neki a Tűzgömböt. Az első barlangi helyszín után ismét vissza a kardra, és ez egészen addig így maradhat, amíg a főellenséghez vezető ajtóhoz nem érünk.

Néhány tipp a főellenség ellen: Sekune valószínűleg pillanatok alatt elhalálozik, de ez ne zavarjon. Próbáljunk minél távolabb tartózkodni az ellenségtől, mert közelharcban nem sok esélyünk van. Minden egyes alkalommal, amikor megöljük egy követőjét, egy újratöltő gömbbel leszünk gazdagabbak. Használjuk David speciális képességét a kisebb szörnyetegeken, majd töltsük fel magunkat és használjuk a tüzet a főnökön. Csata közben valószínűleg nagyon gyorsan kell majd az ételt fogyasztanunk, hogy életben maradjunk...

A harmadik Varázsgömb (Gyógyító Gömb)

Menjünk a térkép segítségével a könyvtár bejáratához némi információért. Ezután menjünk David lakhelyéhez (térkép), majd haladjunk jobbra egészen Rueben házáig. Sétáljunk felfelé és keressük meg Vivienne-t. Fussunk át a fatörzsön és haladjunk tovább balra. Néhány gyáva egyén megtámad bennünket, de rövidesen elmenekülnek, csak egy kulcsot hagynak maguk után. Vegyük elő a Jéggömböt és menjünk balra. A kis tűzdémonokat könnyedén elintézhetjük a Gömbbel. Töltsük fel teljesen magunkat, majd verjük le a főnököt.



Miután előjön az egyik lyukból, ne törődjünk semmivel, csak adjunk neki a Jéggömbbel. Figyeljünk arra, hogy a képernyő közepén levő kőnek mindig a másik oldalán tartózkodjunk! A következő képernyőn egy Tűzfa van, de egyelőre még nem tudunk mit kezdeni vele, menjünk el Rainbe.

Az első kereszteződésnél menjünk felfelé. A nem olyan régen talált kulcsot itt kell használnunk. A fogadóban Juggal találkozhatunk, akit azonnal vegyünk fel a csapatba Sekune helyére. Beszélgessünk el mindenkivel és vegyünk meg mindent, amit csak tudunk. Ezután menjünk Othias Tornyához.

Sétáljunk jobbra, lefelé, balra, balra, majd lefelé, egészen addig, amíg az ajtóhoz nem érünk. Használjuk a kódot, amit az öregember mondott a fogadóban (csengessünk háromszor, szünet, csengessünk kétszer, szünet, csengessünk egyszer). Menjünk be, majd irány a bal alsó kijárat. Vásároljunk némi ezüstöt, utána sétáljunk lefelé. Most haladjunk át a bal felső kijáraton. A vérfarkas ellen ajánlatos egy baltával menni, esetleg a Clever speciális képességet is használhatjuk. Menjünk tovább, majd a révésszel keljünk át a vízen. A sárkány legyőzéséhez is ajánlott távolsági fegyver (a Jéggömb) használata. Ismét ne nagyon törődjünk a társainkkal, hanem igyekezzünk a sárkány hasát eltalálni, amikor éppen felettünk repül el, így tudunk rajta a legtöbbet sebezni.

A negyedik Varázsgömb (Villámgömb)

Miután legyőztük a sárkányt, menjünk lefelé, majd balra. A rengeteg ellenség legyőzése után egy kincses ládikó jelenik meg. A benne található nyaklánc segítségével tudjuk kinyitni a Tűzfát. A térkép segítségével menjünk is oda, és nyissuk ki. A Tűzfát a jobb oldali kijáraton keresztül hagyjuk el – balra egy igen nagy és erős ellenséggel kerülnénk szembe... Nini, egy újabb csapattag, Cagen! Rúgjuk ki Vivienne-t, és helyére vegyük fel az új jelentkezőt. Ha tovább haladunk, hamarosan egy meditáló szerzetessel akadunk össze. A kérdésre a könyvárban a tudós adja meg a helyes választ. A szerzetes jutalmul egy varázsitalt nyújt át, amely segítségével egy házhoz juthatunk el, ahol egy újabb kulccsal leszünk gazdagabbak. Ezután menjünk Rueben házához, ahol Chiaro csatlakozna a csapathoz, de felvétele nem javallott, mert gyengébb, mint a többi karakter. Az emeleten megtalálhatjuk a következő Varázsgömböt.

Az ötödik Varázsgömb (Föld Varázslatok Gömbje)

Mivel már elég speciális támadási módot ismerünk, menjünk vissza a Tűzfához, de most távozzunk bal felé. A legkönnyebben talán úgy tudjuk megölni az ellenséget, ha Cagennel messziről lőjük, míg a többiek speciális támadásokkal gyengítik szerencsétlent. Leölése után egy a bronzkulccsal és egy Villámló Karddal leszünk gazdagabbak. Ezután már elég erősek vagyunk ahhoz, hogy meglátogassuk Glass Palotáját. Menjünk is oda, majd sétáljunk balra vagy jobbra. Teljesen mindegy, melyik utat választjuk, előbb-utóbb úgyis belebotlunk a következő keményebb ellenségbe, egy jégsárkányba. A csata előtt szerezzünk be minél több gyógyító varázsitalt! Szükségünk lesz rá... Akkor kell eltalálunk a szörnyeteg hasát a Tűzgömbbel, amikor éppen a manája töltődik fel. Ha eltaláljuk, elöredől és ettől jégcsapok hullanak a tetőről, amelyeket igen ne-

héz elkerülni. A taktika a következő: hagyjuk, hogy a sárkány lefagyassza Jugot, és mögötte nyugodtan elrejtőzhetünk a jég elől. A következő említésre méltó helyszín a trónterem. A bel felső járaton kell kimenni, ha a Varázsgömböt szeretnénk felvenni, sőt, egy save-hely is található itt. Ha a jobb alsó kijáratot vesszük igénybe, némi felszereléssel, a barakk-kulccsal és egy ékkövekkel díszített kulccsal leszünk gazdagabbak. Térjünk vissza a trónterembe, majd kövessük a szőnyeget, amíg egy újabb szobába nem érünk. Itt forduljunk jobbra. A képernyő közepén egy nagy lyuk van, a tőle északra lévő ajtót tudjuk kinyitni az ékköves kulccsal. Az ajtó mögött egy kék kulcsot és a Látás Amulettjét vehetjük fel. Utóbbival a láthatatlan szörnyetegek és a rejtett kincsesládák válnak láthatóvá. Menjünk vissza a palota bejáratához és nyissuk ki a kék ajtót a megfelelő kulccsal. Bent két jó fegyvert szólíthatunk magunkhoz.

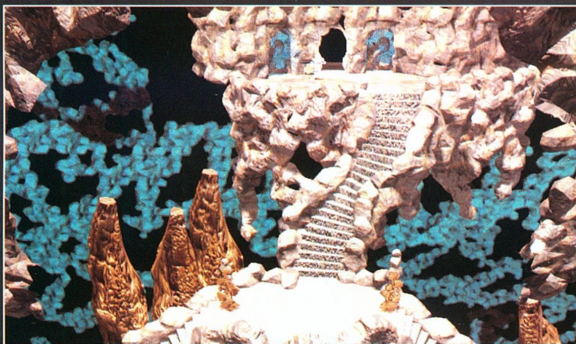
A hatodik Varázsgömb (Sav Varázslatok Gömbje)

Menjük a lázadók táborába és beszélgessünk el mindenkivel. Fat Bob egy jelszót árul el nekünk, amelynek segítségével a fogadós beenged a csatornába. Mielőtt bemennék, még egy újabb speciális mozdulatot tanulhatunk meg. Ezen a helyszínen a legjobb, ha Cagen a Föld Varázslat Gömbjét használja, a többieknek pedig adjunk kardot a kezükbe. Ezzel a módszerrel viszonylag egyszerűen megtisztíthatjuk a helyszíneket a szörnyektől. Először is a csigalépcsőnél található kerékkel engedjük le a vizet, majd mentsük ki az állást és küzdjünk meg a főellenséggel (nem túl nehéz, ha a speciális támadásokat használjuk). Legyőzése után miénk a hatodik varázsgömb is!

A hetedik Varázsgömb (Az Idő Gömbje)

Menjünk Thaddeus tornyához, sétáljunk lefelé, majd másszunk be a képernyő jobb felső sarkában levő lyukon (ha az előző küldetésben elfelejtettük a tekerőt használni, most vissza kell sétálnunk oda). Gyalogoljunk kelet felé, majd irány a kapubejárat. Itt Khan akad az utunkba, akit kénytelenek vagyunk leményszárolni (speciális támadásokkal) és elvenni tőle a kardját és a Sárkánypajzsot. Haladjunk tovább, amíg egy lépcsőhöz és egy hatalmas ajtóhoz nem érkezünk. Menjünk fel a lépcsőn, ahol egy lila imp vár ránk, aki azonnal láthatatlanná válik és megtámad minket. Használjuk a korábban megszerzett Látás Amulettjét, gyilkoljuk meg a szerencsétlent, és vegyük el tőle a Láthatatlanság Gyűrűjét. Másszunk le a lépcsőn és menjünk át a hatalmas ajtón, amit korábban láttunk. Itt van Jeremiah egy ketrecben. A kulcsot kidobja a ketrecből, a mi feladatunk csak annyi, hogy a szoba túlsó oldalán lévő kart meglőjük valamilyen távolsági fegyverrel. A lent található nagy gyíkot öljük meg, amelynek az eredménye egy aranykulcs. Menjünk tovább lefelé, és előbb-utóbb Duke-ot is megtaláljuk egy cellában. Ha megöltük az összes szörnyet, Duke szóba áll velünk. Miután elbeszélgettünk vele, menjük felfelé egészen addig, amíg abba a szobába nem érünk, ahol egy óriási ventilátor van a földön. Húzzuk meg a WC melletti kart, a szoba bal alsó sarkában, ennek eredményeképpen a ventilátorból egy lépcső lesz. Haladjunk tovább, és amikor abba helyiségbe érkezünk, amelynek egy nagy ketrec lóg a közepén, adjuk Davidnek a legerősebb kardot és páncélt, mert hamarosan meg kell küzdenünk Fuge-dzsal. A csata előtt igyuk meg az erő- és páncélnövelő varázsitalainkat, majd essünk neki. A speciális támadások alkalmazása javallott elsősorban. Ha már kevés az életerőpontunk, varázsitallal ke-hoz és szabadítsuk ki. Miután elbeszélgettünk Glass-szal, térjünk vissza a lázadók táborába. Beszélgessünk egyet Edith-szel, az idős hölggyel, aki egy Varázslat Elleni Gyűrűt ajándékoz nekünk. Most menjünk a verdantei kikötőbe, de előtte bizonyosodjunk meg arról, hogy van legalább 300 aranyunk, hogy elutazhassunk Deathgate-be. Tegyünk így, majd verekedjük magunkat végig a temetőben egészen addig, amíg nem találkozunk Ben testvérének szellemével. A beszélgetés után távozzunk a képernyő jobb alsó részénél. Miután megöltük az összes szörnyet, keressük meg O'Leary professzor szellemét is. Tőle egy varázstekercset kapunk, amelyre később még szükségünk lesz. Ezután hagyjuk el a hely-





töltsük vissza! Győzelem után vegyük fel a kardot és a félhold alakú kulcsot. Mentsünk állást és távozzunk a bal felső sarokban lévő kijáraton. Öljük meg a szörnyeket és menjünk le a lépcsőn. Gyilkoljuk le az őrt, akitől megszerezhetjük a Duke kiszabadításához szükséges cella kulcsát. Miután ez megvolt, menjünk be abba a szobába, amelyet a katona őrzött korábban (mielőtt megöltük volna). Bent Moss fogad minket; adjuk neki a játékmackót és beszélgessünk el vele. Sétáljunk vissza Duszínt és menjük át a fahíd alatt. Itt egy újabb szellem vár ránk: Canitos, aki egy kőkulcsot adományoz nekünk. Mivel már minden lényeges tárgyat megszereztünk, menjük oda, ahol legyőztük a farkasembert korábban. Volt errefelé egy láda, amit nem tudtunk kinyitni, a kőkulcs segítségével azonban beletekinthetünk. Hoppá, egy újabb képesség, amelynek használatával mi is farkasemberré változhatunk egy rövid időre! Menjünk a gnói könyvtár bejáratához, majd használjuk az aranykul-

csot a nagy barna ajtón. Miután felszedtünk mindent, térjünk vissza a táborba. Itt egy újabb speciális mozgással leszünk gazdagabbak. Most haladjunk tovább a tábortól északi irányba. Amikor egy szökőkúthoz érkezünk, David automatikusan használja a szellemtől kapott varázstekercset, amelynek eredményeképpen kinyílik egy titkos átjáró. Természetesen menjünk be, majd a ládából vegyük fel a Zöld Kulcsot és a hetedik varázsgömböt.

A nyolcadik Varázsgömb (A Fény Gömbje)

Sétáljunk tovább, egészen addig, amíg egy különös kék lényhez nem érünk. Legyőzése nem túl nehéz, eredménye pedig egy fémkulcs, amellyel képernyő felső részén lévő kaput lehet kinyitni. Bent a ládából vegyük fel a csontkulcsot, majd térjünk vissza a raini csatornába. Menjünk jobbra, fel a lépcsőn, fel, jobbra le, majd használjuk a zöld kulcsot az itt található kapun. Vegyünk fel mindent a ládából, majd menjünk a temetőhöz. Itt nyissuk ki a zárt ajtót a csontkulccsal és menjük át rajta. Egy érdekes helyre kerülünk, azonnal használjuk a Látás Amulettjét, mert egy láthatatlan küklopsz támad ránk. Miután megöltük, haladjunk tovább lefelé. Öljük meg a következő küklopszot, majd sétáljunk jobbra. Nyírjuk ki a „hölgyet" is, és keressük meg az jobb felső kijárat mögötti szobában az utolsó varázsgömböt. Mivel a végső összecsapás következik, költsük el az összes pénzünket, majd menjünk a lázadók táborához és lépjünk át a teleporton...

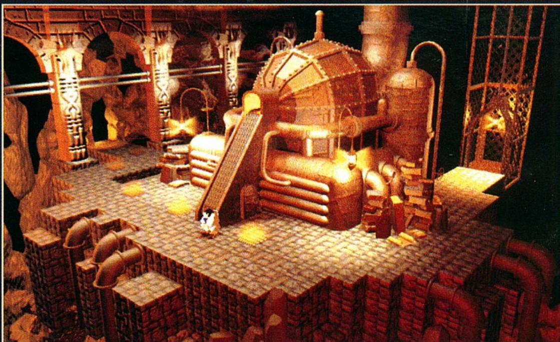
A Végső csata (Metalon)

Egy darabig csak egy irányba lehet menni, kis idő múlva azonban megérkezünk egy helyre, ahol egy híd van. Menjünk fel rá, majd a következő szobában, ahol egy vörös füstöt eregető edényke van, dobjunk bele valamit füstbe. Hoppá, egy újabb teleport! Természetesen menjünk át rajta és folytassuk utunkat jobbra. Haladjunk folyamatosan lefelé, a csőben látható robottal ne is törődjünk. Használjuk az edényt, majd térjünk vissza a teleporthoz. A robot itt vár ránk, kénytelenek vagyunk lemészárolni. Varázslatokat ne használjunk, azokra teljesen immúnis, inkább verjük szét valamilyen fegyverrel. A házon verekedjük végig magunkat, a zárt ajtót a félhold alakú kulccsal tudjuk kinyitni. Vegyük fel a gránitkulcsot a ládából és használjuk a másik zárt ajtón. Beszélgessünk Oberiusszal és haladjunk tovább jobbra. Amikor abba a szobába érkezünk, amelynek közepén egy kör alakú kerítés van, először nyomjuk meg a bal, majd a jobb oldalon található gombot. Öljük meg a két lényt, majd a megjelenő ajtón keresztül menjük át. Mentsünk egyet, majd készüljünk fel a végső csatára Silver ellen!

Két erősebb karakterünkkel támadjuk meg a robotot, a harmadikkal – akinek remélhetőleg a legtöbb manapontja van – essünk neki a képernyő közepén látható gömbnek. A gömböt nyolcszor kell elpusztítanunk – mégpedig mindig más varázsgömbbel – a következő sorrendben: Tűz, Jég, Gyógyítás, Villám, Föld, Sav, Idő, s legvégül a Fény. Ezután még meg kell küzdenünk magával Apocalypse-szal, a gonosz istenséggel. Ez a csata nem más, mint türelemjáték. Folyamatosan üssük, ezen kívül használjuk rajta a speciális támadásokat. Ha felemelkedik a földről és lövöldözni kezd, rohanjunk és ne álljunk meg egy pillanatra sem. Ha legyőztük, nincs más dolgunk, mint hátradőlni és megtekinteni a végső animációt.







Caris

Zeneajánló

Üdv mindenkinek a kibővült PC ZED hasábjain. Az oldalszám emelésén kívül azzal is szeretnénk az újságot színesebbé tenni, hogy a számítástechnikán kívül egy kicsit foglalkozunk a „külvilággal" is. Remélhetőleg kevés olyan van közöttünk aki csak a számítógépének él, semmi mást nem csinál. Ha viszont csinál mást is, akkor valószínűleg jár moziba, hallgat zenét és olvas könyveket. Ezekhez a dolgokhoz próbálunk most segítséget nyújtani. Az újdonságok mellett igyekszünk némi kultúrát is csempésznünk a rovatba...

JOHN CARPENTER – FILM ÉS ZENE

John Carpenter 1948-ban született New Yorkban, és szerencsére még ma is él és alkot. Sok klasszikus film mellett saját műveinek a zenéit is legtöbbször ő maga írja meg, amivel a szakmában nem sokan büszkélkedhetnek. Ráadásul a zeneszerzést és a filmrendezést is igen jól csinálja, nem véletlen az a sok díj és elismerés, amit eddigi munkásságáért kapott. Most elsősorban a zenékről lesz szó, hiszen van két CD, ami Greatest Hits I-II néven található meg a lemezboltok polcain, ezeken a lemezeken a jobb filmek jobb zenéit kapjuk meg összeválogatva.

Én személy szerint mindig is azt mondtam, hogy a filmek nagyon fontos alkotóeleme a zene. Legyen az akár aláfestő, akár betétdal, mindenképpen meghatározza egy-egy jelenet hangulatát. Egy vérben forgó szemű, rothadó húsú, menetelő zombisereg is lehet igen mókás, ha a jelenet aláfestő zenéje valamilyen lakodalmas-mulatós nóta. A zene és a film kötődésére jó példa a Holló és a Ponyvaregény – remélhetőleg ezeket már mindenki látta. Ezeknek a filmeknek a zenéje önmagában is megállja a helyét, mindenki szívesen hallgatja őket otthon, és mosolyogva emlékszik vissza Vincent Vega egy-egy beszólására, mozdulatára.

Visszatérve Carpenterhez: ha más miatt nem emlékeznétek a nevére, hát legalább azért, mert ő készítette (rendezte és a zenéjét szerezte) a Menekülés New Yorkból című filmet, ami igazán klasszikus darabra sikeredett, még ma is megállja a helyét a mozifilmek között. Sajnálatos, hogy a magyar mozik nem játsszák – és valószínűleg soha nem is játszották. De ott van még a Halloween-sorozat, ami öt részt élt meg, vagy a 13. rendőrőrs ostroma, ami szintén alapmű: ezt a filmet szinte egyedül készítette el, ő írta a forgatókönyvet, rendezte, vágta és a zenéjét is ő szerezte. Igazi ismertséget a Halloween elkészítése hozott számára 1978-ban, utána jött a Köd 1980-ban, majd a Menekülés New Yorkból 1981-ben. Ennél a pontnál a kritikusuk Carpenter személyében kikiáltották az amerikai filmkészítés új zsenijét. Egyébként a dologhoz az is hozzátartozik, hogy szexfilmekkel kezdte a pályáját, olyanokkal, mint például a Mély torok című szösszenet...



Az első lemez kezdő száma a Dark Star (Sötét csillag) című film főcímzenéje. Maga a film 1972-től 75-ig készült és a 2001 Űrodüsszeiájával együtt a hetvenes évek egyik meghatározó filmje volt. Utána öt szám az Escape From New Yorkból, amire sok szót nem érdemes vesztegetni, a zene is van olyan jó, mint a film volt. Ezután egy-két szám a Sötétség hercegéből, a Ködből, valamint a Halloween első és második részéből hallható. Utóbbival sikerült egy igazi remekművet alkotni. Itt a zenében is olyan elemeket lehet felfedezni, amelyeket otthon éjszaka egyedül hallgatni nem tanácsos a gyengébb idegzetűeknek, mert esetleg képesek lesznek 40 fokos hőségben is minden ablakot és ajtót jó alaposan bezárni... Ezt a zenét Alan Howarth-szal közösen szerezték, aki szintén nagyon sok filmzenét írt (például a 2001 Űrodüsszeiát is), de együtt is többször dolgoztak Carpenterrel.

A második lemez a Christine című, Stephen King regényéből készült film zenéjével indít. Ha valaki látta a filmet, az tudja, hogy véres jelenetek nélkül is könnyedén kaphat az ember szívbajt! Ez bizony nagyon sokban múlik a zenén is – nagyon impresszív muzsika íródott a filmhez, a zene hallgatásával még a film megtekintése után évekkel is beugrik egy-egy emlékezetesebb jelenet, amikor az autó először elindul magától, vagy a félig ronccsá tört kocsi a garázsban gyönyörű újjá varázsolódik. Ezután a Halloween negyedik és ötödik részéről jön néhány szám, ezek valamivel emészthetőbbek már az előző részek zenéihez képest – itt egy kicsit finomabb elemek vannak elásva a mélyben. Majd egy hosszabb szám a Sötétség hercegéből és még kettő a Menekülés New Yorkból. Úgy látszik, ezek az előzőről lemaradhattak, ami egy kicsit furcsa, mivel mindkét lemezt 1992-ben adták ki, így aztán többé-kevésbé egyszerre kellett, hogy elkészüljenek. A legutolsó szám a lemezen a Menekülés New Yorkból című filmből származik, és elég mókás, hiszen egy vidám bárzene jelleggel arról énekel egy még vidámabb férfikórus, hogy mindenki New Yorkba jön, és töltsd el Te is a vakációdat itt, annak ellenére, hogy ez maga a pokol.

Carpenter a zenéket általában szintetizátorral, samplerekkel és számítógéppel írta, különböző effekteket felhasználva szinte minden számban. A Tükrön át című szám valóban egy nagy üvegcsörömpöléssel kezdődik (a Sötétség hercegéből van). Leginkább a mélyebb hangokat és -hatásokat kedveli, még akkor is, ha egyik-másik effekt vagy zörej az átlagos hangerő többszörösével szólal meg. A magasabb hangokat alig használja, csak egyszer-egyszer tűnnek fel egy rövidebb ijesztgetés erejéig.

Összességében mindkét lemezen olyan zenék találhatók, amelyek nem biztos, hogy a gyenge idegzetű hallgatókat is meggyőzik arról, hogy ezt érdemes többször meghallgatni – pedig érdemes! Főleg, ha az ember már sokszor meghallgatja, akkor nagyjából tudja, hol következnek a hangosabb és ijesztőbb részek, így aztán nem is riad meg annyira, mint először. Én, amikor először nyugodt körülmények között (azaz otthon, egyedül és este) meghallgattam ezeket a zenéket, úgy gondoltam, hogy ez igen, ennek a zenének van hatása. Azért néha kell egy kis borzongás is. Mindenesetre azt nem tanácsolom senkinek, hogy elalvás előtt, lámpaoltás után kezdje el hallgatni, mivel nem éppen altatódalok gyűjteménye ez a két, egyébként nagyon jó lemez.

A zenerovat második fele hónapról hónapra bemutatja a frissen megjelent, általunk jónak, fogyaszthatónak ítélt zenéket. Nyilvánvalóan kicsit szubjektív a válogatás, de reméljük, hogy mindenki talál az itt „feltálalt" zenék között olyat, amiért aztán majd elszalad a boltba és megveszi. Olyan ember nagyon kevés lesz, aki mindegyikre azt mondja majd, hogy: „Igen, ezt megvenném!", de nem is ez a célunk, inkább az, hogy tudassuk Veletek, milyen zenék jelennek meg mostanában hazánkban.

ARMAND VAN HELDEN 2FUTURE4U

LONDON RECORDS/UNIVERSAL MUSIC



A DJ, aki az elsők közt lépett a zeneszerzői pályára. Már negyedik albumát hallgathatjuk meg, ami kiforrottabb az eddigieknél – bár még mindig darabokból építi fel zenéit. Mindezt egyedül csinálja a stúdióban, leül, és addig pofozgat egy számot, amíg az szerinte tökéletes nem lesz. Ez a lemez majd két évet váratott magára, de azt hiszem, megérte a várakozást. A szerző saját elmondása szerint inkább a hip-hop zenéket szereti, mint a house-t, de mindkettőből bőven találhatunk elemeket az albumon. Hogy akkor mégis milyen a zene? Hamisítatlan Armand Van Helden!

BEST OF COMMUNISM 2

HUNGAROTON RECORDS



Május 1. alkalmából megjelent egy válogatás folytatása. A két éve megjelent első rész, ami a kommunizmus emlékezetes zenéit szedte össze, akkor elnyerte az Arany Zsiráf díjat is. A folytatásnak is a jó esélye van a díjakra, de az eladási listák élére is könnyen felkerülhet. Akik még fiatal korukban felvonultak május elsején és integettek a „Nagy Bácsiknak", most ezzel a lemezzel tovább nosztalgiázhatnak. A dalok eredeti felvételekről szólalnak meg, az akkori korszak kiváló kórusai és előadói tolmácsolásában. Mi, a fiatalabb korosztály csak mosolygunk, hiszen nem igazán értettük és szerettük az egészet, főleg akkor, amikor a felvonulás hétvégére esett és szabadidőnkben kellett felvenni az úttörő egyenruhát és kézbe fogni a táblákat, de a szüleink lehet, hogy könnyeket ejtenek, ha hazaviszszük és meghallgattatjuk velük...

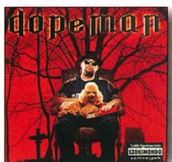
BIKINI
A VILÁG VÉGÉN
HUNGAROTON RECORDS



Itt egy újabb Bikini lemez, és ez jó hír. Több száz koncert és jó néhány lemez, illetve év után ismét egy olyan albumot vehetnek a kezükbe a rajongók, ami a régi szép időkre emlékezteti őket. Visszatérni látszik az, amit annak idején megszerettünk bennük. Az albumon az ismerős neveken kívül zenél Kovács Gábor billentyűs és Makovics Dénes szaxofonos is.

Németh Alajos zenekarvezető szerint ez az album meghökkentően más, mint az előzőek, de nekünk szerintem éppen ez kell. Bár nem szívesen mondok rosszat, de az előző lemezek messze nem voltak olyan jók, mint ez itt. Csak ajánlani tudom azoknak, akik régebben Bikini-hívők voltak, de azoknak is, akik egyszerűen csak szeretik a jó magyar zenéket. Slágerek és kevésbé dallamos számok szólnak olyan dolgokról, amikről a zenének szólnia kell.

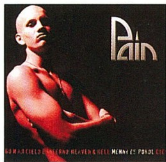
DOPEMAN
MAGYARORSZÁG RÉMÁLMA
LA MAFIA PRODUCTIONS/WARNER MUSIC



Szülői figyelmeztetés: szókimondó szövegek!

Újra itt van Dopeman a VIII. kerületből, és ismét csak ugyanolyan, mint első, bemutatkozó lemezén. Új arcokkal énekel, zenél együtt, és persze itt vannak a régi ismerősök, Ganxsta Döglégy Zolee és MC Ducky, az Emergency House rövid hajú énekes hölgye. Ismét elég kemény és elég öntelt zenét hallhatunk, ami valószínűleg nagyon sok embernek újra „bejön". Sok rajta a klasszikus rap-feldolgozás, de ez azért nem válik az album hátrányára. Viszonylag könnyen (legalábbis könnyebben) emészthető szövegeket kapunk, de talán egy kicsit túl sokat foglalkozik Dopeman saját magával és saját életével. Nem biztos, hogy mindenki erre kíváncsi, de egy biztos, a zene jó, a szövegek sokszor ülnek, ütnek. Rap-rajongóknak legalább annyira „kötelező olvasmány", mint a Kartel, vagy most már Pain lemezei.

PAIN
MENNY ÉS POKOL
WARNER/MAGNEOTON



Valószínűleg már mindenki hallotta „A szex vajon mi?" című számot valamelyik zenei televízióban vagy rádióban. Gondolom, nagyon sokan ugyanúgy reagáltak először, mint én is: „Úristen... ilyen nincs!". Aztán, amikor már 15-ször hallottam, elkezdtem dúdolni én is, és azóta szeretem és tetszik is a zenéje.

Az albumot meghallgatva könnyedén rá lehet jönni, hogy ezt a lemezt profi zenészek rakták össze, beleértve bizony az egyetlen frontembert, Paint is, aki '97-ben a Fila Rap Jamen tűnt fel először 2Pac imitátoraként. Aztán felkarolta az a Fábián Tibor, aki annak idején az Animal Cannibalst is. Az ő neve volt a garancia jeles zenészeinknek, hogy ebben a munkában érdemes lesz részt venniük, olyan nevek szerepelnek az albumon, mint Jamie Winchester, Orsi, Madarász Gábor és Dorozsmai Péter.

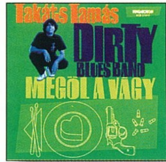
Meglepően intellektuálisra sikeredett az album, kicsit nehéz elhinni, hogy egy kispesti gettóból előkerült srác ilyeneket találna ki magától, hogy Biblia és szex, Vivaldi és ima a börtönben ülő testvérért... Azok, akik a kiejtését kifogásolják (ami egyébként a való életben ugyanilyen, nem megjátszott dolog), hallgassanak meg egy-két amerikai rapzenészt. Az ő kiejtésük ugyanennyire „szörnyű", csak ez sokkal inkább feltűnő saját anyanyelvünkön.

THE PHIL COLLINS BIG BAND
A HOT NIGHT IN PARIS
ATLANTIC RECORDING/WARNER MUSIC



Ez nem az, mint amire elsőre gondolnátok! Ez itt egy hamisítatlan big band lemez. Attól big, hogy kb. húsz zenész játszik többé-kevésbé egyszerre, és olyan számokat adnak elő, mint az Invisible Touch vagy a Hold On My Heart. Phil Collins most nem énekel, hanem – mint régen – a dobok mögött ül. Van még négy szaxofonos és három-négy trombitás, gitárosok, basszusgitárosok, billentyűsök stb. Ének nincs a lemezen, de a műfaj kedvelőinek nem is fog hiányozni. Nagyon kellemes ragtime muzsikával töltötték meg az albumot, aminek tovább fokozza a pikantériáját, hogy egy párizsi koncert élő felvételei.

TAKÁTS TAMÁS DIRTY BLUES BAND
MEGÖL A VÁGY
HUNGAROTON RECORDS



Annak ellenére, hogy több különböző zenei hangulat jelenik meg Takáts Tamás és zenekara új lemezén, összességében mégis többé-kevésbé egységes bluest kapunk. Ez kicsit talán meglepő lehet azoknak, akik hallgatták az eddigi lemezeket, de szerintem előnyére vált a zenekarnak. Mindenki, aki szereti a bluest, örömét leli majd a zenében az elejétől a végéig. Tamás nemcsak előadóként és szövegíróként vett részt a lemez elkészítésében, hanem már a zenék írásába is beleszólt. Remélem, a zenei televíziók és rádiók is felfedezik maguknak a lemezt, és így az emberek szélesebb köre is belekóstolhat a kellemes blues zenébe.

YELLO
ECCENTRIX REMIXES
MERCURY RECORDS/POLYGRAM



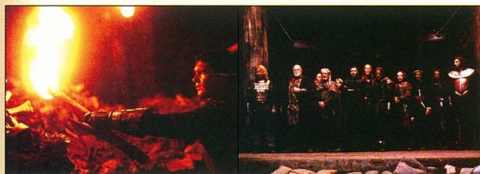
A Yello neve mindenkinek ismerősen csenghet, hiszen csináltak már nagyon nagy nemzetközi slágereket (The Race) és kevésbé ismert számokat is. Ezen az új albumon ezeket a számokat hallhatjuk felújítva, átdolgozva. Ismert és kevésbé ismert zenészek, disc jockeyk gyúrták át a lassan már klasszikussá váló zenéket. A számok fele már megjelent maxi CD-ken, de ezeket valószínűleg kevesen vettük meg eddig. Most ez a gyűjtemény egy újabb lehetőség a gyűjtőknek és az ehhez hasonló zenék rajongóinak. Érdekesség a lemezen, hogy a She's Got A Gun című szám élő előadásban szerepel a válogatáson. Egy new yorki felvételt hallgathatunk meg, amitől biztos sokunkban támad arra vágy, hogy elmenjünk egy Yello-koncertre... nem akármilyen élmény lehet ezt a zenét élőben hallgatni és látni!

CSOKI

Filmajánló

Az 1999-es év nyara ismét bővelkedik az izgalmas filmekben – bár mostanság már nyugodtan lehet mondani, hogy nincs leállás ebben az iparban, valamilyen film biztos készül Hollywood vegykonyhájában, valamelyik színész biztosan ráér nyáron is forgatni. Míg a politikában a nyár a szabadságolások miatt uborkaszezonná válik, a filmesek tovább folytatják munkájukat, hogy minél több pénzt költsünk a jegyekre, kiegészítőkre. Lássuk, mit ígér nekünk '99 nyara!

Elsőként ejtsünk szót a Michael Crichton bestsellere, az Eaters Of The Dead alapján készült **13th Warrior**ról. A Touchstone Pictures izgalmas fantasy akció-thrillert készített a műből John McTiernan



(Drágán add az életed) rendezésével. Hogy a siker biztos legyen, Antonio Banderas játssza a főszerepet. A fontos küldöttet (Banderas) barbár harcosok csapata elrabolja. Ő csatlakozik elrablóihoz, hogy részt vegyen egy olyan csatában, amit misztikus és legendás lények ellen vívnak, akik minden útjukba kerülő élő dolgot elpusztítanak...

PREMIER: JÚNIUS 11.

A következő film valószínűleg inkább a fiatalabb korosztályt mozgatja meg – bár már megszokhattuk a Walt Disney Picturestől, hogy alkotásai korántsem csak a tizenéveseknek szólnak. A **Tarzan**, merthogy róla van szó (egyébként eddig 26 „hivatalos" regény és 43 mozifilm főszereplője), Edgar Rice Burroughs klasszikusát dolgozza fel szórakoztató és merőben új szemléletben. A sztori egy elárvult gyerekről szól, akit az afrikai dzsungelben majmok nevelnek fel. Tarzan békés és védett világa azonban a feje tetejére áll, amikor egy expedíció érkezik lakhelyére. Nagy dilemmának néz elébe, el kell döntenie, hogy csatlakozik-e az új, „ember" családjához, vagy a majmokkal marad. A problémát fokozza az emberekkel érkezett csodálatos nő, Jane... A dzsungel mélységének és dimenzióinak megjelenítésére új technikát dolgozott ki a Disney, a film zenéjét pedig nem kisebb személyiség készítette, mint Phil Collins.



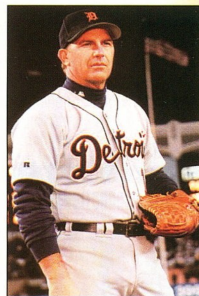
PREMIER: JÚNIUS 18.

A Universal Picture nem bízta a véletlenre **Mystery Man** című akció-komédiájának sorsát. Ha a szereplők első hallásra nem is tartoznak a szupersztárok közé, eddigi filmes teljesítményük alapján nem lehet kétségünk afelől, hogy első osztályú élményben lehet részünk. Nézzük, kikből is áll a Mystery Man szereplőgárdája: Ben Stiller (Fogd a nőt és fuss, Permanent Midnight), Hank Azaria (Godzilla, Madárfészek), William H. Macy (Fargo, Psycho), Paul Reubens (Pee-Wee's Big Adventure), Claire Forlani (Ha eljön Joe Black), Wes Studi (Az utolsó mohikán), Janeane Garofalo (Vonzások és állatságok), Kel Mitchell (Nickelodeon's Keenan & Kel), Geoffrey Rush (Ragyogj!), Lena Olin (Enemies: A Love Story, Polish Wedding), Tom Waits (Bram Stoker's Dracula, 12 majom), Greg Kinnear (A szerelem hálójában, Lesz ez még így se), Jennifer Lewis (The Mighty, The Preacher's Wife), Eddie Izzard (Velvet Goldmine) és Pras (a The Fugees tagja).

A történet egy Dark Horse képregényen alapszik, főszereplői hét félresikerült szuperhős, akiket Champion City hív segítségül, amikor saját védelmezőjét, a Bámulatos Kapitányt elrabolják. Meg kell akadályozniuk, hogy Casanova Frankenstein (az Oscar-díjas Geoffry Rush játssza) és szépséges oldalbordája, Dr. Anabel Leek (Lena Olin) átvegyék az uralmat a város felett.

PREMIER: JÚNIUS 18.

Kevin Costner és Kelly Preston a főszereplője a Universal Pictures **For Love Of The Game** című romantikus drámájának. A film Billy Chapel (Costner), a legendás baseballjátékos életét, érzelemvilágát tárja elénk (meglehetősen provokatív módon), aki karrierje végén önvizsgálatot tart. A New York Yankees-Detroit Tigers összecsapása alatt nemcsak húszéves pályafutását revizionálja, hanem kapcsolatát Jane Aubreyvel (Preston), aki több éven keresztül kitartott mellette, de elhagyta; mindezt azzal a súlyos felelősségtudattal, ami egy baseballjátékost terhel, miközben a döntő ütésre készül...



PREMIER: JÚLIUS 9.

Sokak nagy kedvence, Inspector Gadget, a csetlő-botló felügyelő rajzfilmfigurája, akinek általában annyi esélye van az aktuális bűnügy megoldására, mint egy lufiárusnak a nyílzáporban... A Walt Disney Picture most úgy döntött, élő szereplőkkel készíti el a felügyelő legújabb kalandjait. Az **Inspector Gadget** egy vad és



gyors akció-komédia, amelyben a naív és idétlen főhős (Matthew Broderick) állandóan a gonosz Dr. Claw (Rupert Everett) sarkában lohol. A kis tudós, Brenda Bradford (Joely Fisher) „felfegyverzi" Gadgetet mindenféle trükkös eszközzel, hogy eséllyel tudja felvenni a harcot a sok rosszfiúval. Inspector régóta dédelgetett álma, hogy a világ legjobb detektívjévé váljon, amire most esélye is van, „csak" Riventon városának alvilágában kell megtalálnia Brenda apjának gyilkosát. Különleges képességeit alkalmazva nemcsak saját jó hírét, hanem a világot is meg kell mentenie.

PREMIER: JÚLIUS 16.

A New Line Cinema négy főszereplős komédiával lep meg bennünket a nyáron. A Kirstie Alley, Ellen Barkin, Kirsten Dunst és Denise Richards nevével fémjelzett **Drop Dead Gorgeous** egy kisvárosban játszódik, ahol néhány tinédzser gyötrődését követhetjük nyomon egy szépségversenyen. A pajkosan vidám, elbeszélő műdokumentumfilm hűen ábrázolja az egészségtelen amerikai társadalom egy szeletét.



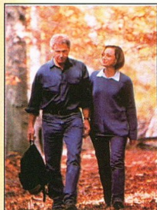
PREMIER: JÚLIUS 16.

A régről ismert **Muppet-show** újra filmvásznon, egy ütődött komédiában! A harsogó kalandban Gonzo múltját keresik Brekiék. Útjuk során – amely messzi, idegen planétára vezet – meg kell találniuk Rizzo igazi családját is. Miss Röfi talkshowjában, az UFOmániában, Gonzót, mint bizonyítékot tárják a nyilvánosság elé, mondván „nem vagyunk egyedül az Univerzumban". Ezzel Gonzo egy paranoid titkosügynök, K. Edgar Singer (Jeffrey Tambor) célpontjává válik. A történet végén persze nem maradhat el a happy end. Gonzo nemcsak megmenekül Singer elől, de családját is megtalálja egy űrhajón. Döntenie kell, hogy csatlakozik hozzájuk vagy a Földön marad barátaival.



PREMIER: JÚLIUS 23.

A Columbia Pictures **Random Hearts**ában két különböző beállítottságú ember próbál zöld ágra vergődni egymással. Dutch Van Den Broeck (Harrison Ford), az Államokon belüli nagybani korrupciós ügyek kinyomozásában jártas rendőr, és Kay Chandler (Kristin Scott Thomas), a magas beosztású kongresszusi tag belekeveredik egy újraválasztási kampányba. Kapcsolatuk folyamán összetűzésbe kerülnek egymással, ám pusztulással fenyegetik mindkettőjüket, ezért közösen kell felkutatniuk a megoldást arra, hogyan tudnak úrrá lenni az őket körülvevő összeesküvésen.



PREMIER: JÚLIUS 30.

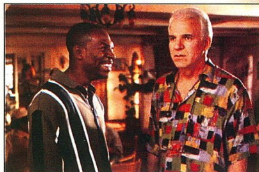
A 20th Century Fox Brad Pitt, Edward Norton (Amerikai história X) és Helena Bonham Carter főszereplésével mutatja be **Fight Club** című alkotását. A provokatív és nyugtalanító történetben Tyrel (Brad Pitt) egy bokszklubot alapít, ahol fiatal férfiak véres küzdelmeket vívnak, míg az egyikük ki nem dől...



PREMIER: JÚLIUS 30.

Steve Martin és Eddie Murphy játsza a főszerepet a Universal Pictures új filmjében, a **Bowfinger's Big Thing**ben. A film ötlete és a forgatókönyv megírása Martin érdeme, a rendezést Frank Oz vállalta.

Bobby Bowfinger (Martin) egy kisstílű filmrendező, aki be akar robbanni Holywood köztudatába. Az az ötlete támad, hogy egy menő színész mindennapjairól készít filmet. Az áldozat nem más, mint Kit Ramsey (Murphy), aki mit sem sejt az egészből. Élete egy merő rémálommá válik, ahogy Bowfinger egyik csapdájából a másikba lép – a mi legnagyobb örömünkre.



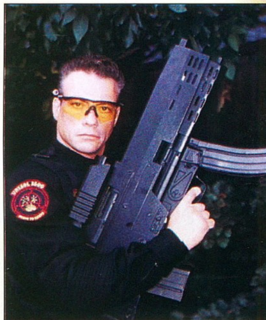
PREMIER: AUGUSZTUS 6.

A **Brokedown Place** két főszereplője (Claire Danes és Kate Beckinsale) a diploma megszerzése után hajókirándulásra indul Thaiföldre. A vakáció rémálomba fordul, amikor drogkereskedéssel vádolják meg és harminchárom év börtönre ítélik őket. Bill Pullman, a kivándorolt ügyvéd siet a két lány segítségére...



PREMIER: AUGUSZTUS 13.

Jean-Claude Van Damme rajongói egy emberként zarándokolnak majd a mozik pénztárához augusztusban, a Tökéletes katona második részének bemutatójára. A filmben a változatosság kedvéért hősünk ugyanazt csinálja, mint az első részben. Luc Deveraux (Van Damme), miután túlélte az előző epizódot, részt vesz a kormányzat továbbfejlesztett „tökéletes katonaképző" programjában, mint technikai tanácsadó. Amikor S.E.T.H., a katonákat kontrolláló szuperszámítógép megkergül és átveszi az irányítást, Luc marad az egyetlen, aki sikeresen felveheti a harcot a majdnem tökéletes katonákkal...



PREMIER: AUGUSZTUS 20.

Azt hiszem, lesz miből csemegézni, ráadásul az itt felsoroltak csupán egy kis hányadát fedik le a kiadásra kerülő filmeknek. A feltüntetett megjelenési dátumok az amerikai bemutató időpontjai, hogy mikor kerülnek vetítésre a magyar mozikban, az már csak a forgalmazóktól függ...

SILVANION

Könyvajánló

RAYMOND E. FEIST
A SÖTÉT KIRÁLYNŐ ÁRNYÉKA

KIADÓ: BEHOLDER KFT.
FORDÍTÓ: BAITROK BALÁZS
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1994



Vannak könyvek, amelyeket már jó előre vár az ember, s csendben azon töpreng, vajon mit fog kitalálni kedvenc írója. Így vagyok (többek között) Feist műveivel azóta, hogy anno megjelent az Érző szívű mágus című regénye (hogy ez milyen régen volt, azt az is bizonyítja, hogy azóta más címmel is kiadták már). A történet, amelyet mesél, azóta is tart, s egyfajta fordulóponthoz ér a most kiadott kötettel.

Mielőtt bármit is írnék magáról a könyvről, azt meg kell említeni, hogy van egy furcsa szokása a kiadónak; mégpedig az, hogy az előzetes reklámokban egészen más borítóval adnak hírt a várható regényről (ha jól láttam, az eredeti angol regény borítójával). Ehhez képest a magyar kiadást fedő festmény elsőre inkább elgondolkodtat, hogy mi is történt, hova lett a várt kép, ahelyett hogy a képzeletet ragadná magával. Egy jó hírű író drága könyvének lehetne igényesebb borítója (ez elmondható előző regényéről is)... Azonban, mivel a könyveket nem a címoldalon látható képért vásárolják az olvasók, lássuk, mi vár mögötte bennünket!

A regény elején kiderül, hogy az előző regényekből megismert és megszeretett hősök bizony megöregedtek, és már nem ők azok, akiknek kalandjait figyelemmel kísérhetjük (Pugot, a varázslót leszámítva). Az új nemzedék nem a megszokott pozitív oldal felől érkezik (legalábbis a fiatalok nem), hanem egyenesen az akasztófa alól. Ez az indítás persze később értelmet nyer, viszont megadja a regény alaphangulatát, amely az első 50-60 oldal után megfogja az olvasót, és szelíden végigvezeti a regényen. Ez egy olyan könyv, amit olvasni KELL, egyszerűen „nem hagyja magát" letenni. S hogy mi okozza ezt? Nem tudom pontosan. Hivatkozhatnék a cselekményre, ami klasszikus hősi fantázia; egyszerre ábrázolja aprólékosan az eseményeket, legyenek azok világraszóló hatásúak vagy csupán egy-egy szereplő egyéni cselekedetei. Vagy talán a szereplők, akik egyszerűségükkel és furcsaságukkal belopják magukat az olvasó szívébe. Ezt persze roppant bonyolult módon érik el – élnek, éreznek (hibáikkal és erényeikkel együtt). Erik, Nakor, Sho Pi, Roo, Calis és a többiek 100 százalékot nyújtanak, amikor előtérbe kerülnek. Természetesen Pug, a világ egyik legnagyobb varázslója is aktívan részt vesz az eseményekben; az ő feltűnése is egyike a cselekményt továbblendítő történéseknek.

A sztori egyre szélesebben hömpölyög és bővelkedik váratlan fordulatokban. Árulás, mágia, harc, halál, kitartás, váratlan megmenekülés, csak hogy a fontosabbakat említsem, de nem akarok többet írni a könyvről, nem veszem el senki elől a felfedezés örömét, csak ajánlani tudom.

A borítón kívül egyetlen baja van a regénynek, mégpedig az, hogy csupán az első kötete a Kígyóháború-sorozatnak. A kígyóemberek elleni harc (amelyben egy másik világról menekült nép is feltűnik) egy kiemelkedő esemény után marad félbe (harmadába, negyedébe – ki tudja?). Hol van a folytatás? Én már nagyon várom...

R. A. SALVATORE
A CSEND PENGÉI

KIADÓ: SZUKITS KÖNYVKIADÓ
FORDÍTÓ: ZOLLNER ANDRÁS
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1998



Az itthon megjelent sötét elf-sorozat utolsó kötetét úgy vettem a kezembe, hogy nem is tudtam igazán, mit várok tőle. Az egyértelmű volt, hogy régen olvastam olyan TSR-regényt, amely ennyire hatott volna rám annak idején. Hiszen Salvatore az, aki kitalálta az egész Mélysötétet, s az életre keltett világ hatalmas sikert aratott szerte a világon. Idén már a 14. kötet (!) látja meg a napvilágot a regényfolyamból. Természetesen nem szabad elfelejteni Gary G. Gygax nevét sem, aki egyáltalán kitalálta az AD&D szerepjátékban az éjtündéket; Lolth-tal, a kaotikus istennővel egyetemben, aki Drizzt életében is fontos helyet foglal el.

Mielőtt bármit is mondanék a regényről, sajnálatomat kell kifejeznem amiatt, hogy az utolsó néhány könyvben összevont Faeruni hőspáros másik tagjának korábbi kalandjait magyarul nem olvashatjuk. Pedig a Cadderly öt könyve (a Cleric-kvintett) legalább annyira érdekes, mint a sötét elf-sorozat, ugyanis annak hőse sokkal inkább használja az eszét, mint kardját. Bár ott is hegyekben hevernek a legyőzött ellenfelek, ez mellékes, nem ezen van a hangsúly. Ebben a regényben is találhatunk utalásokat Cadderly múltjára, amiről ugye az átlag-olvasónak nem sok elképzelése van. Ez természetesen nem teszi olvashatatlanná a regényt, csak szükséges plusz....

Eddig is tudtuk, s ez a könyv is ékes példája annak, hogy Salvatorénak van érzéke a pszichológiához. Eddig általában több volt a történés, mint a moralizálás, de ebben a regényben mintha több szereplőnek lenne lelki baja, vagy legalábbis nagyobb hangsúly esik rájuk. Főleg Wulfgar és Artemis azok, akik mintha nem találnák a helyüket a világban – ami azért egy barbártól és egy orgyilkostól elég szokatlan. S ezért, mintha a cselekmény lenne az, ami háttérbe szorul. Az előző rész ott ért véget, hogy a gonosz Kristályszilánk és a démon elbuktak, utóbbit pedig még a világból is kikergetik. Hőseink a jogos öröm után eldöntik, hogy a nagy erejű varázsszert eljuttatják Cadderlyhez...

A több szálon vezetett cselekmény, a különböző helyszínek életszerűsége mind az írót dicsérik – főleg az utóbbiak nagyon jók. A szereplők lelki életének a szokottnál részletesebb taglalása is erénye a műnek. Természetesen ebben a regényben is van számtalan nem várt csavarás, amivel ismét úgy fejeződik be a könyv, hogy egyrészt lesz folytatása, másrészt az utolsó események felkeltik az olvasó kíváncsiságát. Talán az utolsó harmad az, aminél az addig hullámzó meseszövés erőre kap, és régi fényében tündököl (akik olvasták az előző részeket, nem csodálkoznak azon, hogy Drizzt és Artemis összecsapása ismét nem végződik egyértelmű eredménnyel)...

A Csend pengéi is bebizonyította, hogy Salvatorénak fantasztikus a meseszövése; tíz résszel korábbi események kerülnek elő, sosem lehet tudni, mivel találkozhatunk a következő fejezetben. Mindenkinek a figyelmébe ajánlom ezt a könyvet, a rajongóknak azért, mert rajongók, a fantasyt szeretőknek pedig azért, mert egy idegen világ hétköznapjait ismerhetik meg, s egy mesét, amelynek ki tudja, mikor lesz vége (az elfek örökké élnek)...

CROMWELL

Windows-tippek

Windows 2000, avagy a megoldás a kétezredik év problémájára?

Azt már mindannyian tudjuk, hogy a következő Microsoft operációs rendszert Windows 2000-nek hívják – ezt már tavaly október végén bejelentették. Annak ellenére ez a terv, hogy ez a név egy másik cég bejegyzett tulajdona... Valószínűleg a Gates-birodalom tud annyit fizetni, hogy az övék legyen, hacsak nem egy megrögzött Microsoft-ellenes emberé a név, aki semmi pénzért nem hajlandó átadni. Lassan jó vállalkozás lenne az is, hogy az ember bejegyezteti az összes Windows és Office szavakkal kezdődő márkanevet, majd megvárja, amíg a Microsoft ki akar hozni egy olyan nevű programot, és jó pénzért eladja nekik...

A Windows 2000 névvel valójában négy különböző operációs rendszert fognak árulni, a különböző felhasználó rétegeket megcélozva. Ami számunkra jó hír, hogy megszűnik a Windows 98 és az NT Workstation közti különbség, egy termékké olvadnak össze. Aki már használta az NT-t, tudhatja, hogy az egy lényegesen megbízhatóbb és stabilabb rendszer, mint „kistestvére". Ez a termék lesz a Windows 2000 Professional, az új és egyetlen Microsoft asztali operációs rendszer. Ha így folytatjuk, megérjük azt is, hogy aki komolyabb gépet akar használni, az a Windows 2000 Server változatát telepíti a munkaállomására. Mindenesetre a Microsoft ígérete szerint minden idők legmegbízhatóbb asztali operációs rendszerét kapjuk a Professional változattal.

Emellett három (!) kiszolgáló oldali, azaz hálózati operációs rendszer is megjelenik, ebből az egyik teljesen új. Lesz egy Windows 2000 Server Standard Edition, ami a most is meglevő Windows NT Server új változata lesz. Kis és közepes cégek alkalmazás- vagy webszerverének ajánlják. Elődjével ellentétben, (ami négy processzort használhat), csak kétprocesszoros rendszereket támogat.

A következő a Windows 2000 Advanced Server, ami a mostani Windows NT Server Enterprise Editionnek felel meg. Ez már négy processzor használatát támogatja, ideális a nagyobb vállalatok adatbázisainak kezeléséhez. Továbbfejlesztett hálózati és internetes szolgáltatásokat építenek bele. Ez a termék elődjéhez híven támogatja a szerverek fürtözését, ami röviden annyit jelent, hogy két vagy több szervert összekötve az egyik meghibásodása esetén a másik képes átvenni a kiesett gép feladatait. Ez a Unix-alapú rendszerekben régebben is megszokott dolog volt, hiszen egy nagyobb cég hálózatát használó dolgozóknak nem mondhatják, hogy „Bocs, leállt a szerver, éppen dolgozunk rajta!"...

A vadonatúj termék a Windows 2000 Datacenter Server. Ez már egészen 16 processzorig skálázható, és képes akár 64 GByte (!) fizikai memória kezelésére, megcímzésére. Ez a Microsoft legmegbízhatóbb és legrobusztusabb szerver operációs rendszere. Kifejezetten nagy méretű adatbázisok kezeléséhez, analízisekhez, tudományos szimulációkhoz fejlesztették. Ilyen méretű operációs rendszert eddig a Microsoft nem fejlesztett, ezen a téren a különböző Unix-verziók voltak eddig az egyeduralkodók. Kérdés, hogy azok a felhasználók, akiknek erre szükségük is van, vajon meg tudnak-e majd bízni benne? Ezt még nem lehet tudni, de ha az ígéreteket sikerül valóra váltani, akkor jó eséllyel indulhat akár még a Unix ellen is.

Az új szerver operációs rendszerekben már javítottak a belső működésen is. Eddig igen sok (kb. 55 féle) olyan beállítás volt, aminek érvénybe léptetéséhez újra kellett indítani a rendszert (ugye milyen ismerős?). Ezt a számot az új változatokban – elvileg – sikerül ötre leszorítani.

A Professional változat az, ami minket különösképpen érdekelhet, ezért erről ejtsünk néhány szót bővebben. A Start menü intelligensebbé válik, könnyebben módosíthatjuk és beállíthatjuk a nekünk megfelelő dolgokat. A keresés funkció is több intelligenciát kap, könnyebben kereshetünk a segítségével a gépünkön, a helyi hálózaton vagy akár az Interneten is. Kapunk egy több információt tartalmazó Helpet is, biztos ami biztos. A hibaüzenetek értelmesebbé válnak, hogy az kezdő felhasználók is könnyebben el tudjanak rajtuk igazodni.

A Microsoft ígéretei szerint lesz egy csomó új és továbbfejlesztett varázsló is. A hardver eszközeinket könnyebben tudjuk felinstallálni, az installálás után pedig egy továbbfejlesztett Plug and Play-rendszer segít az eszközök konfigurálásában. A hálózati kapcsolatokat is egyszerűbben kezelhetjük, könnyebben tudunk az Interneten keresztül virtuális magánhálózatot létrehozni, aminek a segítségével otthonról lehet biztonságosan dolgozni a cég hálózatába belépve.

A webes integráció tovább folytatódik! Az Internet Explorer 5 beleépül az operációs rendszerbe, tovább támogatva az Internet használatát. Sajnos ez a mi kis országunkban még nem bír akkora jelentőséggel, mint Amerikában, ahol a helyi telefonhívások többnyire ingyenesek, így aztán mindenki folyamatosan, illetve bármikor nyugodtan Internetezhet.

A mobil számítógépek használói is örülhetnek, rájuk is gondoltak a Microsoft fejlesztői.



Tovább fejlesztették az energiagazdálkodási funkciót, ezzel könnyítve az ő életüket. Egy olyan újdonság is belekerül az operációs rendszerbe, aminek segítségével a hálózaton levő adatokat akkor is elérhetjük, ha nem vagyunk bekötve! Ez elsősorban a helyi hálózatokra

igaz, ebben az esetben bizonyos hálózati erőforrásokat úgymond letükrözhetünk a saját gépünkre, használhatjuk őket, majd amikor újra becsatlakozunk a hálóba, akkor automatikusan frissíthetjük az általunk változtatott állományokat. Ez nyilvánvaló előny, de azért lehetnek hátrányai is. Gondoljunk csak bele, mi van akkor, ha valaki közben módosított ugyanazon a dokumentumon, amit mi aztán nyugodtan felülírunk. Bízzunk benne, hogy ez a funkció is kap annyi intelligenciát, hogy legalább figyelmeztet arra, hogy a file-t már valaki közben megváltoztatta... Persze ehhez szükségesek a mostanában egyre nagyobbra készített winchesterek is. Ezen felül az operációs rendszer támogatni fogja a menet közben cserélhető eszközöket, illetve a ma még éppen teret hódító DVD-lejátszókat is.

A Win2000 új hardvereket is támogat, beleértve az USB-t és az AGP-t is, amik ugyan már nem igazán újdonságok, de továbbfejleszttették a támogatásukat. Megjelenik az IEEE 1394-es szabvány, illetve busz, csatlakozó is. Ezt olyan eszközökkel használhatjuk, amelyek sokkal nagyobb sávszélességet igényelnek az elfogadhatóan gyors munkához, mint például egy scanner vagy videokamera. A videokártya-drivereket is fejlesztik, megjelenik az OpenGL 1.2 és a DirectX 7.0.

A Windows 2000 Professionalben is csökkentik az újraindítások szükségességének előfordulását. A mostani NT 4.0 Workstationben kb. 75 olyan eset lehetséges, amikor a gép újraindítást követel ahhoz, hogy meg tudja csinálni azt, amit szeretnénk. Ezek száma – ismét csak állítólag – hétre csökken!

Az operációs rendszer installálása is könynyebbé válik, bár ez valószínűleg azt jelenti, hogy a mostani NT-énél könnyebb lesz, de valószínűleg kicsit bonyolultabb, mint egy Windows 98-é. Ez az áldozat még bőven megéri, főleg, ha nem kell túl sokszor ismételnünk a dolgot... Lesz egy IntelliMirror nevű funkció is, amivel a hálózati rendszergazdák életét szeretnék megkönnyíteni, így ennek segítségével sokkal egyszerűbb és könnyebb a hálózaton keresztül egy gépet felinstallálni, az alkalmazásokat feltelepíteni. A különböző verziójú szoftverek telepítését is végezhetjük központi helyről, és a verziók upgrade-elése is könnyebb lesz, nem kell minden egyes géphez odaülni, és nem kell magunkkal vinnünk mindenhová a CD-ket, hanem egyszerűen elindítunk egy folyamatot, ami aztán magától megcsinálja a frissítéseket. De az egyes felhasználói profilokat is tárolhatjuk a Windows 2000 Server változatán, így azokat bármelyik gépről el tudjuk érni. Ezáltal akárhová üljünk le, saját nevünk megadása után már a szokásos kép fogad majd bennünket.

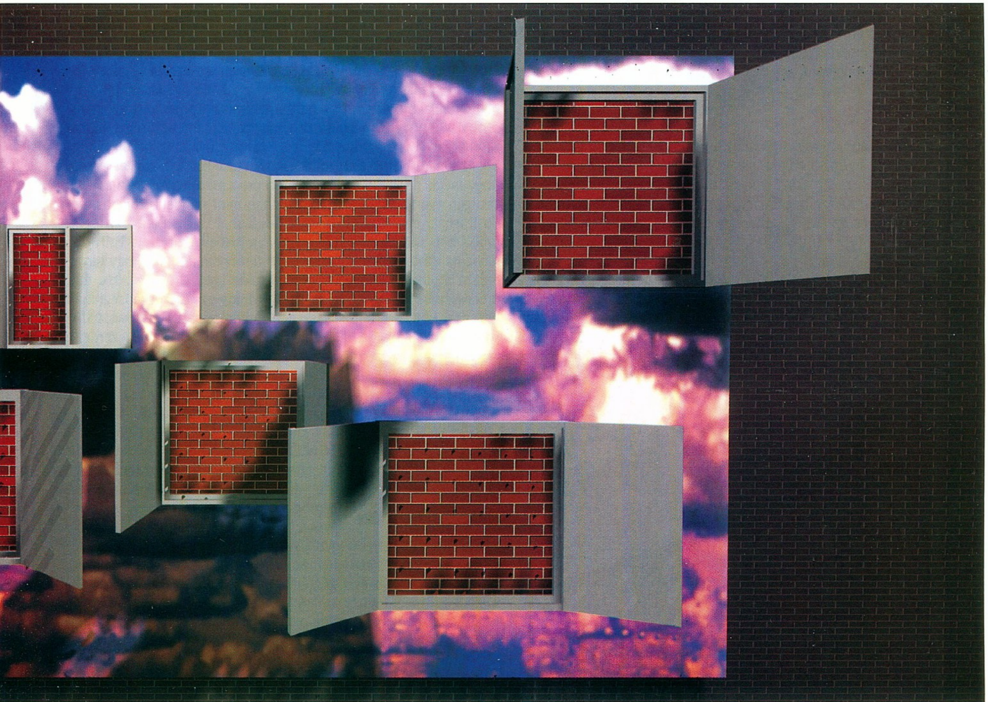
A számítógép és az operációs rendszer menedzselhetősége is egyszerűsödik, további eszközöket kapunk ennek elősegítésére. Az adminisztrátorok életét tovább könnyítve a gép képes lesz megállapítani egy lehetséges szoftver- vagy hardverhibát és arra figyelmeztetni a felhasználót.

A gépünkre feltelepített alkalmazásokat másképp fogja kezelni a Windows2000, mint eddig. A különböző járulékos file-ok is a programok mappáiba kerülnek, így nem maradhat mindenféle „szemét” az operációs rendszerben, amikor egy-egy programot szeretnénk eltávolítani. Ezzel valószínűleg sikerül az azonos időre eső újratelepítések számát is csökkenteni. Mindenki könnyebben tudja letörölni a felinstallált, de már megunt játékokat vagy programokat.

Mindent összevetve egy lényegesen jobb operációs rendszernek nézünk elébe, bízzunk benne, hogy sok mindent sikerül megvalósítani ezekből a dolgokból. Most már csak az a kérdés marad, hogy mikor? Vajon hoz-e megoldást a kétezredik év problémáira vagy sem? Kevesebb gondunk lesz-e a jövő évezredben a gépünkkel, vagy marad a helyzet változatlan?

Reméljük a legjobbakat...

CSOKI



Hardver-hírek

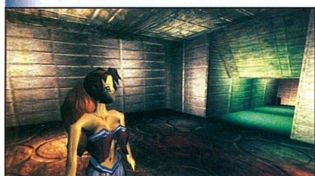
3Dfx Voodoo3 3500 TV

Az STB Systems a 3Dfx-szel való egyesülés előtt számos kiváló, videofunkciókkal felruházott kártyát dobott piacra. Az egyesült cég első hullámban a Voodoo 3 kártyák piaci bevezetésére helyezte a hangsúlyt, amelyet most követ egy, az STB által gyártott komplexebb termék. A Voodoo3 3500 TV a Voodoo3 alapú grafikus gyorsítót ötvözi egy TV-tuner kártyával – az így előálló termék képes TV-kép megjelenítésére, DVD-dekódolásra és videó-kódolásra MPEG2 formátumban, amelyhez a jeleket a TV vagy egy videó is szolgáltathatja. A kártyát megfelelően gyors gépbe telepítve a megszokott grafikus gyorsítás mellett egy TV-t, DVD-lejátszót és egy video-digitalizálót is kapunk. Ezek mellé már csak egy elég nagy kapacitású, megfelelően gyors háttértár szükséges, és előállt a PC-nkben a digitális videorekorder...



Matrox G400

A Matrox a G200 chipset utódának szánja a G400-at, amely az S3 és az nVidia legújabb chipsetjeihez hasonló szolgáltatásokat kínál, de tartalmaz egyedi megoldásokat is. A G400 chipset 32 MByte memóriát kezel maximálisan, támogatja a single pass multitexturinget és az AGP4X interface-t. Extra funkcióknak számítnak, hogy a G400 már ismeri és használja az environmental based bump mappinget, és képes egyidejűleg két képernyőn megjeleníteni a képet. Várhatóan júniusban kerülnek a boltokba az első G400 alapú kártyák, amelyekben 300 MHz-es órajelű RAMDAC dolgozik, így akár 2048x1536 felbontást is képesek megjeleníteni megfelelő képfrissítés mellett! A G200-asban használt 2D engine a grafikus gyorsítók előző generációjában kivívta magának a leggyorsabb és egyben legszebb képet produkáló megoldás címét, amelyet most tovább akarnak vinni a párhuzamosan működő, két 128 bites buszra építő 2D engine használatával. A G400 elődjéhez hasonlóan támogatja truecolor renderinget és a 8 bit stencil buffereket. A kártya talán legfontosabb egyedi jellemzője a valódi bump mapping támogatás (a képek is ezt érzékeltetik). Más kártyák is kínálnak bump mappinget, de azt egy szoftveres (driver) trükkel oldják meg, ami csak a teljes teljesítmény rovására valósítható meg. A G400 multitexture effektek használatával, tisztán hardverből képes a bump mapping effektusok kiszámítására, ami jóval élethűbb látványt eredményez. A Dual Head Display technológia szintén fontos újítás, hiszen a G400 alapú kártyák ennek révén egy kártya használatával képesek két monitoron képet megjeleníteni. Példa lehet erre, hogy egy TV-n DVD filmet néz a felhasználó, miközben a monitoron internetezik...







Dual Celeron rendszer-Supermicro TMR-006

Az év elején debütáltak világszerte, így Magyarországon is a Slocket fantázianévre hallgató adapterek, amelyek egy Socket-370 foglalatos processzor fogadására képesek, és Slot 1 foglalatba dughatók be. Ezzel a 2000 forint körüli megoldással az olcsó új Socket-370 foglalatos processzorokat is lehet már használni Slot 1 foglalatos alaplapokon, így igen olcsó rendszereket lehet építeni, és később csak processzort kell cserélni. A Socket 370-es processzorok alacsony ára és ahhoz képest kiváló teljesítménye miatt ideális alanyai lehetnének egy dual processzoros rendszernek – csak éppen az Intel egy viszonylag egyszerű megoldással letiltotta ezt a lehetőséget rajtuk. Kísérletező kedvű hardvermágusok már megtalálták a módját, hogy a fent említett Slocketen milyen átalakítást kell eszközölni ahhoz, hogy mégis működjön a két Celeron processzor együtt. Az átalakítás igen gyorsan elvégezhető, azonban mint minden utólagos módosításnak, ennek is kérdéses a megbízhatósága. Pontosan ezt a problémát ismerte fel a Supermicro, amikor elkészítette a TMR-006 névre hallgató slocketjét, amelyen kívülről nem látható, hogy tartalmazza a fentebb említett módosításokat így fel van készítve dual processzoros Celeron használatra. A dolog egyetlen szépséghibája ma még, hogy a többprocesszoros üzemmódot a Windows 95/98 páros nem támogatja, így csak Windows NT alatt lehet ezen előnyöket kamatoztatni.

Kontroller extravagancia

Logitech Gaming Mouse

A Logitech új egere a Gaming Mouse, amelyet a játékosok egyre bővülő tábora által megfogalmazott igényeknek megfelelően igyekeztek kialakítani. Gaming Mouse az eddigi Logitech egerek hagyományait követve három gombos és elég széles a kényelmes tartás érdekében (bár ez néhány embernek már túlzott is lehet). Az egér görgőjének tömegét az eddigi változatokéhoz képest megnövelték a nagyobb stabilitás érdekében. A Gaming Mouse alapvetően USB-s, de mellékelnek hozzá USB-PS2 átalakítót is. Az USB-s egerek igen népszerűek a játékosok körében két ok miatt: könnyű és gyors az installálásuk, és másodpercenként 120 jelzésnyi adatátvitelt produkálnak a normál PS/2-es egerek 40 jelzés/sec értékével szemben. A sűrűbb visszajelzés a játékokban sok-



kal pontosabb célzást, jobb kontrollt eredményez. A Gaming Mouse-hoz mellékelnek egy ps2rate nevű utilityt is, amellyel a PS/2 egerek eredetileg 40 jelzés/sec adatátviteli sebessége állítható, akár 200 jelzés/sec értékig is. A Gaming Mouse középső gombja nem az igen népszerűvé vált görgő, hanem sima gomb, de a driveresen megoldották, hogy a középső gombot lenyomva tartva, és az egeret le-föl mozgatva a görgős megoldáshoz hasonlóan lehet scrollozni.



Saitek újdonságok

A Saitek fejlesztői szeretnek új dolgokkal kísérletezni, mellyel időnként eléggé meglepik a nagyérdeműt – pozitívan vagy negatívan egyaránt. Az E3-on bemutatott újdonságaik sem jelentenek kivételt ez alól. A Saitek GM2 egy kétkezes egér, melyet a cég a játékosoknak szán. Ez a kontroller két részből áll: a mouse egy gombként is funkcionáló görgővel ellátott háromgombos egér, amelynek a bal oldalán extra funkcióként elhelyeztek egy négyirányú panoráma-gombot. Az egér mellett a kontroller részét képezi egy action padnek nevezett egység, amely bal kézzel irányítható és hat gomb, egy panoráma gomb, egy görgő, valamint egy shift gomb kapott rajta helyet. A GM2-t arra tervezték, hogy képes legyen helyettesíteni a mouse és billentyűzet megszokott kettősét a játékok alatt. Az action pad minden gombja programozható, és a hat-switch jól alkalmazható a strfae és mozgás kombinált kezelésére.

Thrustmaster – USB-s kontrollerek

A Thrustmaster is felismerte, hogy a játékosok számára speciális egerekre van szükség, és elkészítette a Reflex Gaming Mouse-t. Az USB interface a fentebb már említett 120 jelzés/sec adatátvitelével jelentős precizitás-ugrást okoz, ami igen jót tesz a játékok irányíthatóságának. Ezen felül érdemes kiemelni a görgős középső gombot , és a mouse bal oldalán elhelyezett három programozható gombot, melyeket a hüvelykujjal lehet elérni.

A cég új, USB-s gamepad-je az olcsó kategóriában indul a vásárlók kegyeiért a harcba. A pad felületén két digitális irányválasztó gombot helyeztek el, azért, hogy míg a játékos a jobb oldalival irányítja a játék hősét, addig a baloldalival tudja változtatni a nézőpontot. A gamepad felületén a két gomb mellett hat tűzgomb kapott helyet és a gamepad oldalán még két triggernek is jutott hely.

Microsoft – Zulu kontroller

A Microsoft jó szokásához híven most is új, szokatlan kontrollerekkel lepte meg az E3-ra kilátogató számítógép-rajongókat. Az egerek alapvető tartozékaként ismert görgőt a Keytronic egyszer már nyugdíjaztatta, most a Microsoft tette meg ezt. A görgőt az IntelliMouse Explorer esetében két vörös LED váltotta fel, melyek a mouse alatti felületet pásztázzák, és a visszajövő jeleket egy processzor dolgozza fel 1500 frame/sec sebességgel, így igen precíz letapogatást és mozgás-leképezést értek el. A mouse-on a már-már megszokott két alap gomb plusz a görgős gomb mellett két másik gomb is helyet kapott az egér bal oldalán. Az IntelliMouse Explorer alapban USB-s, de adnak hozzá PS/2 csatlakozót is, és PS/2 módban is 120 jelzés/sec adatátvitellel működik.

A SideWinder Dual Strike (Zulu) a Microsoft első kísérlete, hogy a first person shooterek szerelmesei számára egy használható kontrollert kínáljon. Ez a pad két részből áll: a bal oldalin egy irányválasztó pad kapott helyet, mellyel mozoghatunk és oldalazhatunk, míg a jobb oldali egység egy speciális gömb + foglalat megoldással kapcsolódik a másik részhez , és elforgatásával le/föl és oldal-irányokba tudunk forogni a játékokban. Mindkét oldalon vannak trigger gombok és számos programozható tűzgombot is elhelyeztek a Dual Strike-on.

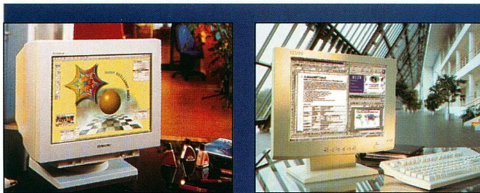
A GamePad Pro a Gravis Exterminator által kitaposott ösvényt szélesíti, mert egy multifunkciós irányválasztó gomb került rá, amely analóg és digitális üzemmódban is képes működni. Emellett hat tűzgomb, két trigger és egy shift gomb is helyet kapott a MS Game PadPrón, amely kizárólag USB változatban kerül a piacra.

CHARLIE

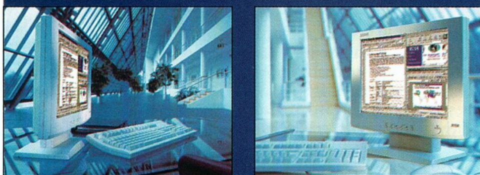
Hardver-hírek

CeBit '99 – ami az előző számból kimaradt

Európa legnagyobb hardverrel foglalkozó kiállítása ugyan már rég véget ért, az esemény szakmai súlyából adódóan még most is érdemes visszatérni az ott bemutatott újdonságokra...









Monitorok

CRT monitorok terén kétféle trend érvényesült az idei CeBIT-en. Néhány gyártó teljesen lapos képcsöves monitorokat hozott ki. Ezek közül a legjobb a Viewsonic PT795 volt, amely egy 19"-os monitor teljesen sík geometriájú, PerfectFlat technikát használó képcsővel. A PT 795 1600x1200 képpontos felbontást is képes 87 Hz-cel megjeleníteni, ami kiváló érték, hiszen a 19"-os tartozó monitorok ezt a képismétlést általában csak 1280x1024-ig tudják. A monitor maximális felbontása 1920x1440, amit 73 Hz képismétléssel képes kiadni magából. Korábban ez a felbontás az átlagos felhasználók számára érthetetlennek tűnt, de a TNT2 és a Voodoo3 nevek által fémjelzett korszakban már egyes játékok is futnak ilyen felbontásban. A képcső érdekessége a SonicTron maszk, amely középen 0,25 mm-es, míg a perem közelében 0,27 mm-es pontokból épül fel. Hasonló lapos képcsövet a Viewsonic mellett jelenleg a Mitsubishi gyárt, DiamondTron NF néven, amely szintén változó méretű pontokból felépülő maszkot használ. A Mitsubishi ezekből gyártja a Naturally Flat monitorcsaládját 17", 19" és 22" képátmérővel.

A másik trend a kompakt monitor-design volt. A nagyobb gyártók mindegyike kihozott olyan modelleket, amelyeknek a belmélysége kisebb, mint a kategóriájában megszokott. A Philips az XSD technológia és kisebb nyakú képcsövek felhasználásával épített 17"-osa, a 107B hátul akkora helyet foglal el, mint egy átlagos 15"-os monitor, míg a 109B nevet viselő 19"-os a cég állítása szerint csak egy 17"-os monitor helyét igényli az asztalon. A Philips mellett az Acer és a Viewsonic is piacra dobtak hasonló terméket. A CRT monitorok közül a drágább modellek esetében (pl. a Viewsonic PT795) több típusra is raktak a gyártók USB-hubot plusz funkcióként.

Az aktív mátrix monitorok terén nem sok előretörést tapasztalhattunk idén. A már tavaly is látott 14, 15 és 18" méretek domináltak mindenütt, újdonságnak csak a DFP csatolón keresztüli digitális vezérlés számított, ami remegésmentes képet ígér. Számos nagy grafikus kártya gyártó épített be digitális monitor-támogatást a chipsetbe, illetve kártyára, ezek még nem lettek egységesítve. A Samsung a Syncmaster sorozatot 17 és 18"-os modellekkel egészítette ki, a Philips a 15"-os Brillance 151AS és a 18.1"-os 181AS modellekkel jött a CeBIT-re. Az LG Studioworks 880LC érdekessége, hogy mindössze 7 cm (!) vastag. A Sanyo 18"-os modellje (LMU-TF181A) a két analóg bemenet mellett két videoportot is felsorakoztat, így akár egy videorekorderre is rá lehet kötni. A szolgáltatásait ezen felül egy USB hubbal is kiegészítették. Újdonságnak számított a VPD150 nevű 15"-os panel, amely a DFP interface-en keresztül digitálisan vezérelhető, és az ATI Xpert-LCD grafikus kártyát mellékelik hozzá, emellett beépített hangszórókat tartalmaz, és a panelje forgatható.

A kiállítás érdekessége a Sony új 3D szemüvege volt, amely két minidisplay segítségével kelt térhatású képet. Ilyen technikát használó szemüveg jó néhány készült már, a Sony által bemutatott termékéhez hasonló képminőséget egyik sem közelítette meg. A kiállítás kapcsán érdemes még megemlíteni egy jelentős megállapodást. A PC-iparág legnagyobb gyártói (Intel, Compaq, IBM, Fujitsu, HP, NEC) összefogtak, hogy új videoszabványt hozzanak létre Digital Visual Interface néven (DVI). Ennek megfelelően a videojelek két csatornán keresztül, digitális formában hagyják el a PC-t, és csak a monitorban kerülnek átalakításra. Így a grafikus kártyákról eltűnhetne a RAMDAC. Az LCD monitorok digitálisan működnek, így ott nem is kellene átalakítani a jelet, míg a CRT monitorokba a gyártók nak be kellene építeni az ADC-t.

Kommunikáció

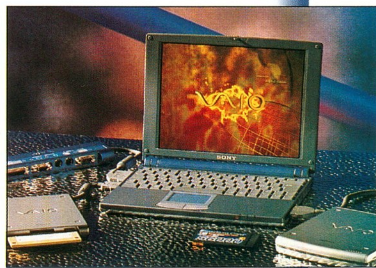
Az idei CeBIT-en az Internet még mindig kulcsszó a gyártók körében. Rengeteg cég mutatott be internetes terminálokat, internetes telefonos vagy éppen video-konferencia megoldásokat. Ezek általában valamilyen egyedi platformon futó browser-alkalmazást használnak, és azon keresztül biztosítanak hozzáférést az egyes honlapok tartalmához. Ide sorolható a Cyrix WebPadje, amelyről annyit sikerült megtudni, hogy jelenleg még nem támogatja a Java scripteket, de ígérik hozzá. Ez a 20x28 cm-es kis pad egy 10"-os színes touchscreent tartalmaz, amelyen egy ceruzával adhatunk ki parancsokat, de szükség esetén rendelkezésre áll a képernyőn megjelenő billentyűzet, de egy PS/2-es billentyűzet is csatolható hozzá. A WebPad végleges változat ősszel érkezik, 1000 márka alatti áron. Számos helyen láttunk settop boxokat, azaz TV-hez kapcsolható web-browser dobozokat, amelyek egyikébe még MP3- és DVD-lejátszót is integráltak.

A Diamond és az ELSA bemutatott a normál analóg modemjei mellett DSL modemeket, amelyekkel 1 Mbit/sec adatátviteli sebesség érhető el normál telefonvonalon! A technika lényege, hogy a jeleket a telefonvonalon digitális formában továbbítja, így jóval nagyobb sávszélességet tud elérni. A megkötés, hogy a digitális központ egy bizonyos körzetében lehet csak használni (ez nálunk az aránylag sűrűn elhelyezkedő központok miatt nem okozhat gondot), és erre a kapcsolatra külön elő kell fizetni. A Matáv a napokban jelentette be, hogy ilyen szolgáltatást készül nyújtani a felhasználóknak, így nemsokára itthon is használhatók lesznek a Diamond Suprasonic modellek. Szintén a Diamond mutatta be a standján a HomeFree rendszert, amelyet már majdnem egy évvel ezelőtt kezdett el hirdetni. A lényege, hogy 2,4 GHz-es frekvencián rádióhullámok segítségével kommunikálnak egymással a HomeFree rendszer alatt levő gépek 1 Mbit/sec sebességgel. A HomeFree egyidejűleg maximum nyolc gépet képes kezelni, amelyek legfeljebb 45 méteres távolságra lehetnek egymástól. A rendszer teljesen megbízható: ezen a frekvencián nem zavar semmilyen más berendezést, és mivel több csatorna között váltogat, így külső felhasználó nem tud hozzáférni az így létrehozott hálózathoz. A normál analóg modemek között a plusz funkciók megjelenése volt jellemző, pl. a 3Com 56K Professional Message Modem 2 MByte RAM-ot tartalmaz, így a gép kikapcsolt állapotában képes üzenetrögzítőként működni. Egyes gyártók kihoztak USB-s modemeket, ami logikus újításnak látszik, hiszen így sokkal egyszerűbbé válik a modem csatlakoztatása a PC-hez.



USB, Firewire, Jini, IMac...

Az idei CeBIT legegyértelműbben és legszélesebb körben érvényesülő trendje az USB használata volt. Szinte minden területen megjelentek USB-s bővítések a PC-hez. Ezt a nagyszabású áttörést két dolognak köszönhetjük: a Windows 98 teljeskörű USB támogatásának, és az USB-re erősen támaszkodó Apple IMac sikerének. Utóbbi egy érdekes divatot is hozott magával. A neonszínekben pompázó IMac gépekhez illenie kell a perifériáknak is, így a legtöbb gyártó hasonló, féláttetsző, neon árnyalatú perifériákat készített a CeBIT-re. A UMAX scannerektől az USB-s Zip drive-ig szinte mindenhol fellelhető volt ez a design. A fontosabb USB-s újdonságok közé tartoztak a Hewlett Packard és a UMAX scannerei, egyes digitális kamerák, internetes kamerák tömkelege, modemek és hangfal-rendszerek. Egy távol-keleti cég kínált USB-s winchester keretet is, így pillanatok alatt lehet bármely gépre csatlakoztatni hordozható IDE-s drive-ot. A nagyobb monitorgyártók komolyabb modelljeikre már USB HUB-ot is raknak. Az USB perifériák mellett még Firewire (IEEE1394) szabvány is kezd magára találni – rengeteg digitális videózással foglalkozó terméknél feltűnt már. A Sony által létrehozott és azóta a szórakoztató elektronikai iparban széleskörűen támogatott szabvány maximum 800 Mbit/sec adatátviteli sebesség elérését teszi lehetővé, bár a mai eszközök még csak 400 Mbit/sec-ra képesek. Mivel a két chipből álló Firewire portot kezelő chipset még elég drága, az alaplapgyártók még nem rakják rá termékeikre a csatolót, ezért aki PC-re akar Firewire-ön keresztül adatot áttölteni, annak egy speciális kontroller kártyát kell használnia. A harmadik fontos szabvány, ami a CeBIT-en tűnt fel, a Jini volt. Ez egy hibrid hálózat felépítését lehetővé tevő kommunikációs megoldás, amelyet arra találtak ki, hogy a számítógép mellett az egyéb háztartási és szórakoztató elektronikai egységek és egyéb eszközök egy egységes hálózatba köthetőek legyenek. A megvalósítás alapja, hogy minden egyes berendezés bekapcsolásakor lefut egy Java script, amely elküldi egy központi „jegyzettömbbe" az eszköz általános és egyedi jellemzőit, többek között az általa végzett funkciók leírását – így a berendezések közötti kommunikáció könnyen automatizálható.

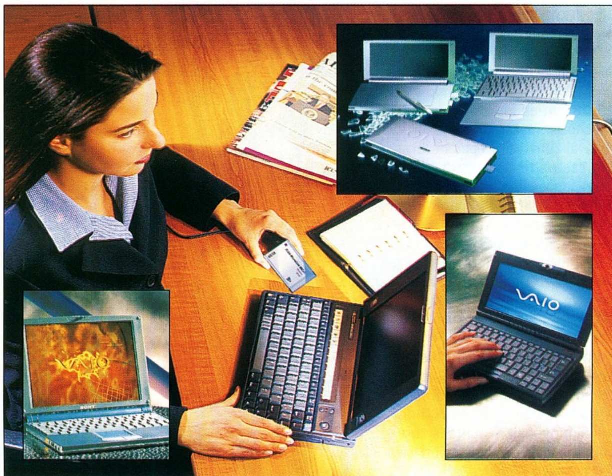






Monitorok

CRT monitorok terén kétféle trend érvényesült az idei CeBIT-en. Néhány gyártó teljesen lapos képcsöves monitorokat hozott ki. Ezek közül a legjobb a Viewsonic PT795 volt, amely egy 19"-os monitor teljesen sík geometriájú, PerfectFlat technikát használó képcsővel. A PT 795 1600x1200 képpontos felbontást is képes 87 Hz-cel megjeleníteni, ami kiváló érték, hiszen a 19"-os tartozó monitorok ezt a képismétlést általában csak 1280x1024-ig tudják. A monitor maximális felbontása 1920x1440, amit 73 Hz képismétléssel képes kiadni magából. Korábban ez a felbontás az átlagos felhasználók számára érthetetlennek tűnt, de a TNT2 és a Voodoo3 nevek által fémjelzett korszakban már egyes játékok is futnak ilyen felbontásban. A képcső érdekessége a SonicTron maszk, amely középen 0,25 mm-es, míg a perem közelében 0,27 mm-es pontokból épül fel. Hasonló lapos képcsövet a Viewsonic mellett jelenleg a Mitsubishi gyárt, DiamondTron NF néven, amely szintén változó méretű pontokból felépülő maszkot használ. A Mitsubishi ezekből gyártja a Naturally Flat monitorcsaládját 17", 19" és 22" képátmérővel.



A másik trend a kompakt monitor-design volt. A nagyobb gyártók mindegyike kihozott olyan modelleket, amelyeknek a belmélysége kisebb, mint a kategóriájában megszokott. A Philips az XSD technológia és kisebb nyakú képcsövek felhasználásával épített 17"-osa, a 107B hátul akkora helyet foglal el, mint egy átlagos 15"-os monitor, míg a 109B nevet viselő 19"-os a cég állítása szerint csak egy 17"-os monitor helyét igényli az asztalon. A Philips mellett az Acer és a Viewsonic is piacra dobtak hasonló terméket. A CRT monitorok közül a drágább modellek esetében (pl. a Viewsonic PT795) több típusra is raktak a gyártók USB-hubot plusz funkcióként.

Az aktív mátrix monitorok terén nem sok előretörést tapasztalhattunk idén. A már tavaly is látott 14, 15 és 18" méretek domináltak mindenütt, újdonságnak csak a DFP csatolón keresztüli digitális vezérlés számított, ami remegésmentes képet ígér. Számos nagy grafikus kártya gyártó épített be digitális monitor-támogatást a chipsetbe, illetve kártyára, ezek még nem lettek egységesítve. A Samsung a Syncmaster sorozatot 17 és 18"-os modellekkel egészítette ki, a Philips a 15"-os Brillance 151AS és a 18.1"-os 181AS modellekkel jött a CeBIT-re. Az LG Studioworks 880LC érdekessége, hogy mindössze 7 cm (!) vastag. A Sanyo 18"-os modellje (LMU-TF181A) a két analóg bemenet mellett két videoportot is felsorakoztat, így akár egy videorekorderre is rá lehet kötni. A szolgáltatásait ezen felül egy USB hubbal is kiegészítették. Újdonságnak számított a VPD150 nevű 15"-os panel, amely a DFP interface-en keresztül digitálisan vezérelhető, és az ATI Xpert-LCD grafikus kártyát mellékelik hozzá, emellett beépített hangszórókat tartalmaz, és a panelje forgatható.

A kiállítás érdekessége a Sony új 3D szemüvege volt, amely két minidisplay segítségével kelt térhatású képet. Ilyen technikát használó szemüveg jó néhány készült már, a Sony által bemutatott termékéhez hasonló képminőséget egyik sem közelítette meg. A kiállítás kapcsán érdemes még megemlíteni egy jelentős megállapodást. A PC-iparág legnagyobb gyártói (Intel, Compaq, IBM, Fujitsu, HP, NEC) összefogtak, hogy új videoszabványt hozzanak létre Digital Visual Interface néven (DVI). Ennek megfelelően a videojelek két csatornán keresztül, digitális formában hagyják el a PC-t, és csak a monitorban kerülnek átalakításra. Így a grafikus kártyákról eltűnhetne a RAMDAC. Az LCD monitorok digitálisan működnek, így ott nem is kellene átalakítani a jelet, míg a CRT monitorokba a gyártók nak be kellene építeni az ADC-t.

Kommunikáció

Az idei CeBIT-en az Internet még mindig kulcsszó a gyártók körében. Rengeteg cég mutatott be internetes terminálokat, internetes telefonos vagy éppen video-konferencia megoldásokat. Ezek általában valamilyen egyedi platformon futó browser-alkalmazást használnak, és azon keresztül biztosítanak hozzáférést az egyes honlapok tartalmához. Ide sorolható a Cyrix WebPadje, amelyről annyit sikerült megtudni, hogy jelenleg még nem támogatja a Java scripteket, de ígérik hozzá. Ez a 20x28 cm-es kis pad egy 10"-os színes touchscreent tartalmaz, amelyen egy ceruzával adhatunk ki parancsokat, de szükség esetén rendelkezésre áll a képernyőn megjelenő billentyűzet, de egy PS/2-es billentyűzet is csatolható hozzá. A WebPad végleges változat ősszel érkezik, 1000 márka alatti áron. Számos helyen láttunk settop boxokat, azaz TV-hez kapcsolható web-browser dobozokat, amelyek egyikébe még MP3- és DVD-lejátszót is integráltak.

A Diamond és az ELSA bemutatott a normál analóg modemjei mellett DSL modemeket, amelyekkel 1 Mbit/sec adatátviteli sebesség érhető el normál telefonvonalon! A technika lényege, hogy a jeleket a telefonvonalon digitális formában továbbítja, így jóval nagyobb sávszélességet tud elérni. A megkötés, hogy a digitális központ egy bizonyos körzetében lehet csak használni (ez nálunk az aránylag sűrűn elhelyezkedő központok miatt nem okozhat gondot), és erre a kapcsolatra külön elő kell fizetni. A Matáv a napokban jelentette be, hogy ilyen szolgáltatást készül nyújtani a felhasználóknak, így nemsokára itthon is használhatók lesznek a Diamond Suprasonic modellek. Szintén a Diamond mutatta be a standján a HomeFree rendszert, amelyet már majdnem egy évvel ezelőtt kezdett el hirdetni. A lényege, hogy 2,4 GHz-es frekvencián rádióhullámok segítségével kommunikálnak egymással a HomeFree rendszer alatt levő gépek 1 Mbit/sec sebességgel. A HomeFree egyidejűleg maximum nyolc gépet képes kezelni, amelyek legfeljebb 45 méteres távolságra lehetnek egymástól. A rendszer teljesen megbízható: ezen a frekvencián nem zavar semmilyen más berendezést, és mivel több csatorna között váltogat, így külső felhasználó nem tud hozzáférni az így létrehozott hálózathoz. A normál analóg modemek között a plusz funkciók meg-

Mobiltelefonok

A CeBIT a mobiltelefonok terén is hozott jó néhány újdonságot, hiszen itt mutatta be a Motorola a világ legkisebb mobiltelefonját, a Nokia a vadonatúj 7110-est, és itt próbálhattuk ki először, hogy mi is a mobiltelefonos Internet. A WAP (Wireless Application Protocol) egy új szabvány a kábel nélküli kommunikáció egységesítésére. Elsősorban előre elkészített, összeállított internetes oldalaknak a mobiltelefonokra történő letöltésére találták ki. A már meglevő szabványokra (pl. XML és Internet Protocol) alapozva építették fel, és az volt a cél, hogy a mobiltelefonokon és esetleges terminálokon futó alkalmazások egységesen működjenek. A szabványnak megfelelő alkalmazások és telefonok nem tudnak képet, csak szöveget letölteni, és oldalak kész tartalmát illetve e-maileket tudnak küldeni. A WAP alkalmazások annyiban hasonlatosak a WWW-oldalakhoz, hogy vannak bennük linkek, azaz a szöveg egyes részeire kattintva annak más részeire lehet átugrani. Megkötés, hogy a linkeket fastruktúrába kell rendezni. Ennek megfelelően a szolgáltatásokra elő kell fizetni, olyanokra számíthatunk, mint hírek, tőzsdei információk, időjárás-előrejelentés, e-mail, online-banking... Az első szolgáltató, a CNN már beindította a CNN Online-t, ami híreket közöl megfelelő formában strukturálva.

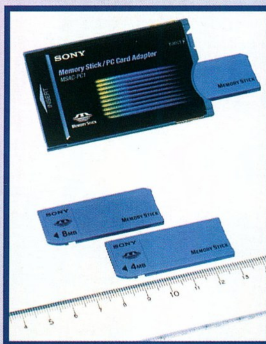


A Nokia a 7110-es modellt mutatta be a CeBIT-en. Ez egy dualband készülék, ami már ismeri a WAP szabványt is, és mindössze 141 grammot nyom. Ennek támogatására növelték meg képernyőjét hatsorosra, és középre elhelyeztek egy tekerős gombot Navi Roller néven, ami leginkább a Microsoft Intellimouse középső gombjára hasonlít – a gomb forgatásával a képernyőt lehet scrollozni, illetve a menük között lehet lépkedni. A telefonba számos új kényelmi funkciót építettek be: a beépített szótár aktiválása után SMS írásakor automatikusan kiegészíti a már beírt betűk alapján felismert kezdetű szavakat, így gyorsítva a gépelést. A szótár szókincse természetesen bővíthető, induláskor angol, később német változat lesz belőle. A 7110-es tartalmaz naptárat és határidőnaplót is, és a tárolókapacitása sem hagy kívánnivalót maga után – az ezer tárolóhely valószínűleg minden mobil-tulajdonos számára elegendő. A képet az új akkumulátor képességei teszik teljessé, amely 240 óra stanby időre elegendő energiát képes tárolni. A Nokia 7110 mellett a kiállításon kézbe vehettük a Motorola V3688-at is, amely a világ legkisebb mobiltelefonja jelenleg és mindössze 85 grammot (!) nyom, valamint az Ericsson T28s modelljét, amely szintén kis méretével kápráztatta el a CeBIT közönségét.

CHARLIE

Sony

A kiállítás egyik nagy meglepetését a Sony okozta, ugyanis itt mutatta be Memory Stick fantázianevű háttértárolóját és az arra épülő termékcsaládját. A Memory Stick kinézetre leginkább egy rágógumira hasonlít, de azzal ellentétben adatok tárolására használható. A Memory Sticket azért hozták létre, hogy az átlagos felhasználók számára is elfogadható, könnyen kezelhető és elnyűhetetlen memória-típust érjenek el. Ki akarták küszöbölni az eddigi Flash memória-típusok problémáit: a Smart Media-kártyák korlátozott kapacitását és törékenységét, illetve a Compact Flash kártyák érintkezési problémáit. A Memory Stick paraméterei (50x15x3mm) és a mindössze tíz darab érintkező magukért beszélnek. Az egység tartalmazza a kontrollert is, így biztosított a kompatibilitás a nagyobb kapacitású egységekkel is Egy írásvédő kapcsolót is tettek rá, és egy PC-CARD adapter segítségével PC-n leolvasható a Memory Stick tartalma. A Memory Stick a Sony találmánya, de számos cég támogatja, többek között az Aiwa, a Casio, a Fujitsu, a Sanyo és a Sharp. A média mellett a Sony néhány, a Memory Stickre épülő berendezést vagy annak prototípusát is bemutatta. A Cyberhsot DSC-F55E digitális kamera 2,02 millió képpont (1600x1200) felbontású képek rögzítésére képes, és az állóképek mellett rövid MPEG-1 formátumú videót is fel tud venni a mellékelt 4 Mbyte-os Memory Stick-re. A kamera lítium-ion akkut használ, amivel a tervezők az ezer felvétel élettartamot ígérik, ami nem volt jellemző a digitális kamerák eddigi generációira. A kamera optikája is kiváló minőségű, a Carl Zeiss gyártmánya. A képeket áttölthetjük PC-re, de ha azonnal ki akarjuk nyomtatni, a DPP-MS300 nevű fotonyomtatóval ezt is megtehetjük, hiszen ez a PCMCIA Typ II kártyák, Smart Media és Compact Flash kártyák mellett a Memory Stick fogadására is fel van készítve. Természetesen a digitális kamera mellett a Memory Stick alapú digitális walkman és a lejátszóval egybeépített fülhallgató prototípusát is bemutatta a Sony.



Partyk

A CeBIT a technikai újdonságok mellett minden évben a jobbnál jobb bulik sorát kínálja a meghívottak számára. Idén az AMD a K6-3 és a K7 bemutatása kapcsán az európai számítógépes magazinok újságírói számára rendezett egy partyt egy Hannover belső részén levő kis kastélyban, Ronebургban. A kastély épületében egy kiváló mexikói étterem és egy sörfőzde is helyet kapott, így már induláskor adottak voltak a feltételek, hogy mindenki jól érezze magát. Az ételeket felszolgáló pultnál kedves meglepetés ért, ugyanis egy hatalmas saláta, illetve egy óriás paradicsom tartott szóval minket, míg kiválasztottuk az ételt magunknak. Az evés-ivás mellett nagyon kellemesen elbeszélgettünk az AMD képviselőivel, eközben egy jó humorú bűvész is megjelent asztalunknál, aki pénzérmékkel mutatott be trükköket. Később egy rockzenekar szórakoztatott saját számaival, paródiákkal és ismert számok előadásával. Az AMD bulija nagyon kellemes zárása volt az első CeBIT-en eltöltött napunknak.

Két nappal később a UMAX partyjára voltunk hivatalosak, ahol rég látott gazdagságban kínáltak mindenféle sülteket, húsokat és desszerteket, valamint kiváló sört szolgáltak fel. A meghívottak egy-egy színes, Swatch jellegű, a UMAX tízéves évfordulóját ünneplő órát kaptak – ezzel a megkülönböztető jellel lehetett feljutni az emeletre a pultokhoz. Az étel és ital mellett nem szabad elfelejteni azt sem, hogy emellett kiváló zenét adtak aláfestésül, ami mindenkiben azonnal party-hangulatot teremtett. Köszönet Tonkának a szíves vendéglátásért.

Videokamerák a számítógépünkhöz

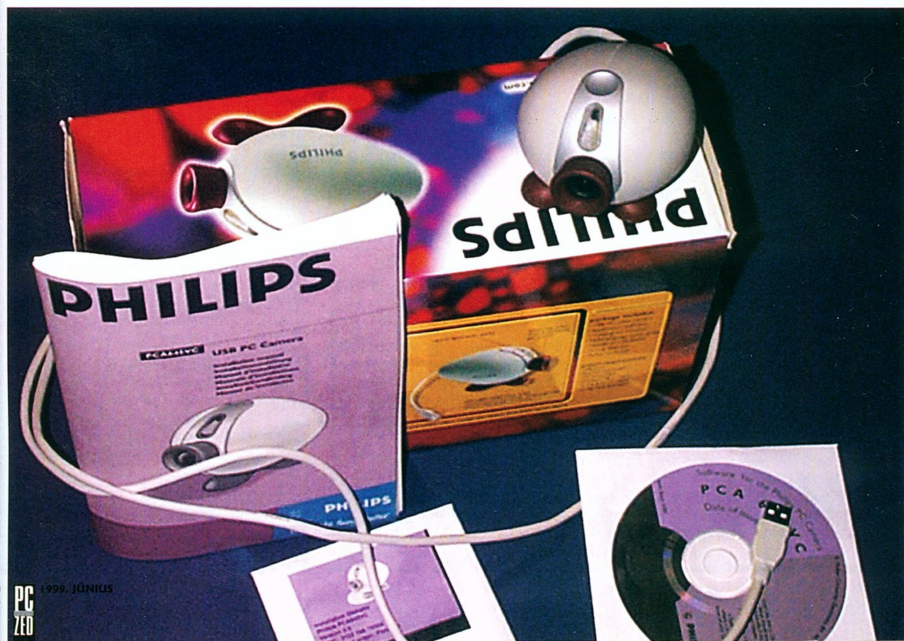
Ha máshol nem, hát filmekben már mindenki látott ilyen kis szerkentyűket, amiket a számítógépünkhöz csatlakoztatva nézhetjük az arcunkat a monitorunkon, méghozzá nem úgy, hogy a fények tükröződését vizsgálgatjuk a kép helyett. Ezek a nagyon ügyes kis szerkezetek, amiket legtöbbször internetes videokamerának nevezünk, elsősorban azért jöttek létre, mert az Internettel és egy-egy ilyen kamerával könnyedén létrehozhatjuk a videotelefont és bárkivel úgy beszélhetünk, hogy látjuk is közben egymást.

Mit kell ezekről a kamerákról tudni? Senki ne várja, hogy a házi camcorderéhez hasonló dolgot kap azért a 20-30 000 forintért, amibe egy ilyen szerkezet kerül. Egy egyszerű eszközt kapunk, amit könnyen telepíthetünk a gépünkre és a megfelelő szoftverekkel életre kelthetünk. Általában a hozzá kapott szoftvereket érdemes használnunk, bár más olyan is megteszi, ami képes a capture funkciót ellátni. Például ilyen a RealProducer is, amivel RealVideo file-okat hozhatunk létre közvetlenül a kamerából jövő jelek segítségével. Ilyen a Microsoft NetMeeting programja is, ami ingyenesen letölthető. Ez egyfajta videotelefon program, amelynek segítségével becsatlakozhatunk a NetMeeting szerverekre és beszélhetünk az ott lévő emberekkel kameránk segítségével.

Ha valakinek van Internete, akkor már valószínűleg találkozott barangolásai közben élő adást hirdető oldalakkal. Ezek közül az amatőrebbek akár ilyen kamera segítségével is készülhettek. Bár általában profi kamerákkal készítik az ilyen oldalakat, és legtöbbször még csak nem is élő adást közvetítenek, hanem előre rögzített és kódolt filmeket mutatnak be. De ezt nem lehet ránézésre kiszűrni.

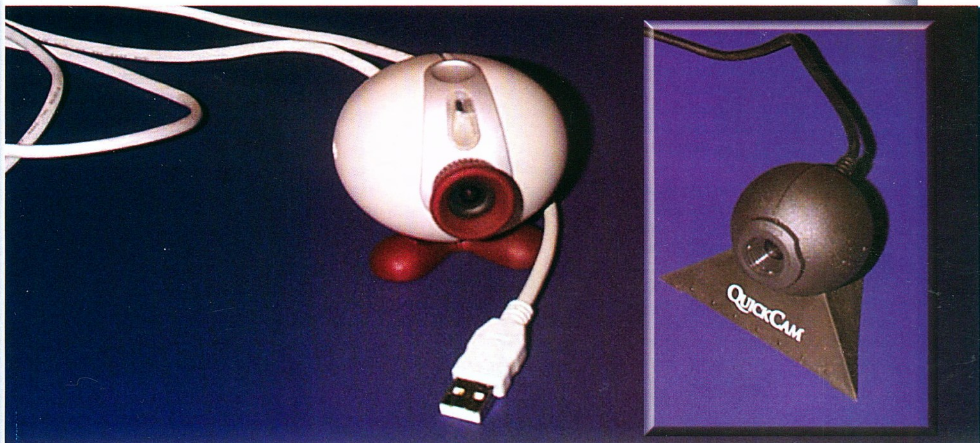
Ez alkalommal két ilyen kamerát sikerült megvizsgálnunk, az egyik a Logitech QuickCam VC, a másik pedig a Philips PCA645VC USB PC Camera. A Logitech a QuickCam kamerákat többféle változatban kínálja a vásárlóknak; létezik VC, Home és Pro változat. Teljesítményük ebben a sorrendben javul és áruk is így növekszik, de 25-35 000 forint között marad.

A QuickCam VC a Connectix terméke, amit a Logitech egy az egyben megvásárolt és a saját márkaneve alatt adja el. A Connectix márkanévvel azért sokszor találkozhatunk, a kezelőszoftverek is ezen a márkanéven futnak. A képekből is kiderül, hogy egy fekete „golyóról" van szó, ehhez kapunk egy háromszög alapú tartót, amire helyezve könnyen beállíthatjuk bármilyen irányba. A kamera alján elhelyezett csavarmenet segítségével akár szabványos kameraállványra is rögzíthetjük, vagy bárhová, ahová akarjuk. A kamera lencséje körül van egy forgatható tárcsa, amivel manuálisan tudunk élességet állítani – bár erre ritkán van szükség, szinte minden esetben jól fókuszál a készülék. A nálunk járt kamera párhuzamos portra csatlakozik, de van USB portos változata is. A párhuzamos portot ECP módba kell állítanunk ahhoz, hogy használni tudjuk, így sajnos elveszítjük azt a lehetőséget, hogy egy egyszerű kábelcserével újra nyomtatni tudjunk. Ebben az esetben újra kell indítanunk a gépet, és a BIOS-ban vissza kell állítani a párhuzamos portot a nyomtatónak megfelelő normál üzemre. A hozzá adott egyszerű kezelő szoftver segítségével rögzíthetünk állóképeket és AVI formátumú videofile-okat is. A programban állíthatjuk a fényerőt és a színek keverését, de erre automatikusan is képes a gép. Ha nem változik gyakran a fény – márpedig egy szobában nem szokott –, akkor maradhatunk az automatikus beállításnál. A generált kép mérete ötféle lehet: 160x120 képponttól egészen 640x480-ig. Ezzel tulajdonképpen nem a fizikai méretet változtathatjuk meg, hanem a képünk minőségét. Értelemszerűen a 640x480-as felbontás adja a legjobb minőséget, de ebben az esetben egy kép 16 bites színmélységgel már 920 KByte körüli méretű lesz. Ha videót akarunk rögzíteni, ezzel nagyon megnöveljük a szükséges háttértároló mértékét. Egy 3-4 másodperces videofelvétel elérheti a 10 MByte-ot is! Ami nekem nem szimpatikus, hogy talán a párhuzamos port lassúsága miatt a monitoron megjelenő kép a valósággal nincs teljesen összhangban, azaz majd' fél másodpercet

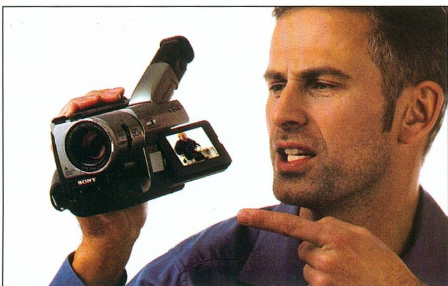


késik ahhoz képest, ami a valóságban történik. Ennek köszönhető az is, hogy a túl gyors mozdulatok elmosódnak a képen, illetve felvételen. A beépített program segítségével rögzíthetjük a videót, majd miután visszanéztük, elmenthetjük bármilyen néven. Ha nem mentjük el külön, a program akkor is tárolja, amíg manuálisan ki nem töröljük. Amennyiben hangkártyánk támogatja, hangot is rögzíthetünk videofelvételünkhöz (ez természetesen a videotelefon használatának is az egyik alapfeltétele). A hangot a megszokott minőségben rögzíthetjük, a leggyengébbtől kezdve egészen a „majdnem CD" minőségig.

A kamerához kapunk egy rövid kézikönyvet, ami igazából saját videotelefon-programjáról, annak használatáról szól, egy CD-t, ami tartalmazza a szükséges drivereket és a programokat (Connectix VideoPhone 3.0, MS NetMeeting 2.0, MS Internet Explorer 4.0,Vivo Active VideoNow), illetve egy billentyűzet-átalakítót, ami lehetővé teszi, hogy mind PS/2-es, mind normál billentyűzettel tudjuk használni, ugyanis a billentyűzeten keresztül kapja a működéséhez szükséges tápfeszültséget.



A Philips kamerához lemezen kapjuk a szükséges drivert, így azok is használni tudják, akiknek a gépében nincs CD-ROM (bár akinek a gépében van USB, annak valószínűleg CD-re is telik...) Egy CD lemezen kapjuk a saját szoftverét, amit itt Videogram Creatornek hívnak, ehhez külön tartozik egy Videogram player is, amit, ha van Netscape Navigator a gépünkön, annak kiegészítéseképpen is használhatunk. A kezelőszoftverek felülete barátságos, azonnal átlátható, érthető. Könnyedén rögzíthetjük a videókat, a beállításokkal sem igazán kell törődnünk – amit a szoftver felkínál, az bőven megfelelő, ezen leginkább csak rontani lehet.



Ehhez a termékhez kapunk egy hatnyelvű kézikönyvet, ami még a kamera technikai jellemzőit is ismerteti, bár erre azt hiszem, nem sokunknak van szüksége, mindenesetre egy profi videós így már azonnal tudhatja, mire is számíthat. Nagy előnye a Philips kamerájának, hogy van benne egy beépített mikrofon, így nincs szükség külön a hangkártyához csatlakoztatott mikrofonra. Hangkártyára igen, mert saját hangunkat sem tudjuk visszahallgatni, ha felvettünk valamit, illetve ha videotelefon kapcsolatot szeretnénk létesíteni, ahhoz is mindenképpen szükségünk van a másik fél hangjára. Egy rejtett piros jelzőlámpa adja tudtunkra, hogy a kamera be van kapcsolva és üzemképes. Kikapcsolni nem tudjuk, csak ha kihúzzuk az USB csatlakozóból.

A Philips kamerájának lényegesen jobb a képminősége, mint a Logitech QuickCamnek, de újabb fejlesztés is, ezt ne felejtsük el! A hirtelen mozdulatokat ugyanakkor ez sem tudja tökéletesen kezelni, itt is elmosódott képet kapunk, ha gyorsan mozgatjuk a kezünket a kamera objektívja előtt. A videókat szintén .avi formátumban képes rögzíteni, ez egyébként is a tovább feldolgozás céljából az egyik legjobb bemeneti formátum. Például az Adobe Premiere programmal összefűzhetjük a korábban elkészített videókat és folyamatos filmet csinálhatunk belőle. Mindenki szabadon kiélheti filmes szenvedélyeit...

Az USB megoldás tökéletesen működik (persze csak egy megfelelő gépen), amint csatlakoztatjuk a kamerát a gépünkhöz, azonnal szól a rendszer, hogy egy új eszközt talált, és már installálhatjuk is. A későbbiekben – amikor már feltettük a gépünkre a szükséges drivereket – már szabadon húzhatjuk ki és dughatjuk vissza a kamerát, rövid időn belül megjelenik a használható eszközök listájában. A Philips kamera ára 30 000 forint körül mozog, természetesen ehhez még hozzá jön az ÁFA is...

Összegzésül annyit lehet elmondani, hogy mindenképpen a Philips kamerája viszi el a pálmát jobb képminőségével, beépített mikrofonjával és a könnyebben kezelhető és egyszerűbb szoftver-, illetve hardverhátterével. Mindenkinek tudom ajánlani, aki ilyesmivel szeretne foglalkozni.

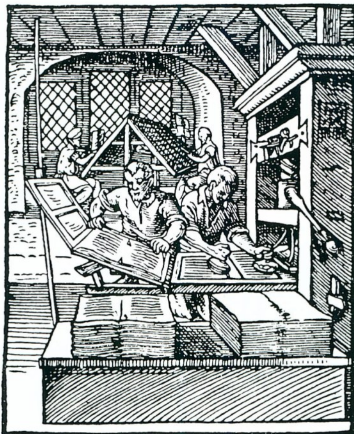
CSOKI

Köszönet a Logitech Magyarország Kft-nek (Tel.: 309-7111) a QuickCam VC-ért, és a Macroda Kft-nek (1012 Budapest, Attila út 63., Tel.: 214-2392) a Philips kameráért.

Minden, amit tudni akartál A NYOMTATÓKRÓL

Az oldalszám bővülésével egy új sorozat indul útjára a PC ZED Magazin hasábjain. Ebben nagyító alá veszünk egy-egy hardver-csoportot vagy perifériát, és kivesézzük a velük kapcsolatos tudnivalókat A-tól Z-ig. Reményeink szerint sikerül eloszlatni a ködöt az esetleg homályos területekről is. Minden témakört igyekszünk a lehető legrészletesebben körüljárni, figyelembe véve persze a különböző érdeklődési köröket is. Nem fogjuk az IC-k gyártási technológiáját ecsetelni, bár az is szorosan kapcsolódik a számítógépekhez, mégis valószínűleg csak néhány embert érdekelne (ha mégis több száz ember jelezné, hogy ez a téma őket érdekli, akkor természetesen kitérünk arra is!). Az első csoport a nyomtatók népes családja.
Először szeretnénk megismertetni Benneteket a nyomtatók és egyáltalán a nyomtatás történetével, történelmével, következő számunkban pedig szépen sorra vesszük a ma még létező nyomtatási technikákat és nyomtatókat.

Eloször lássunk némi történelmet. Az ember a közlendő információját már egészen a kezdetekben próbálta maradandó formában megjeleníteni. A barlangrajzok készítése és a számítástechnika alkalmazása között rengeteg idő és technikai fejlődés húzódik meg, de minden korban volt módszer arra, hogy a közlendőket ne csupán szóban lehessen egymás tudtára adni. Erre a célra az írás volt a legmegfelelőbb. Írásos jeleket már az ókorban is használtak. Ma már írásos anyagaink elkészítésébe is bevonult a számítógép. Ez a kezdeti időszakban még visszalépést jelentett, hiszen az első számítógéppel készült anyagok minősége elég sok kifogásolnivalót hagyott maga után. Egy évszázaddal ezelőtt, amikor az írók még lúdtollat használtak, már megkezdődtek az elektromos térnek a szilárd testekre és folyadékokra gyakorolt hatásával kapcsolatos kísérletek. A XX. század elején szabadalmaztatták a nyomás alatt történő tintacsepp adagolási eljárást. Csak az utóbbi időben beszélhetünk olyan számítógéppel készült nyomatokról, amelyek már kezdenek megfelelni a nyomdaipar követelményeinek.



A nem kézzel írt betűk első előfordulása egészen a XI. századig vezethető vissza. Ekkor készítettek Kínában szóképekből egységes szélességű bélyegzőkhöz hasonló elemeket.

Európában már a XII. században ismerték az egyes betűk képeit tartalmazó fabélyegzőket, s a kódexek bőrtábláira is különálló fémbetűkkel préselték a megfelelő szöveget. A XIV. században jelent meg az úgynevezett tömbnyomtatás, amelynél minden egyes könyvoldalt fatáblába metszettek, és egy prés segítségével levonatokat készítettek. A könyvnyomtatás feltalálója Gutenberg, aki egyben az első tipográfiai remekmű, a 42 soros biblia készítője is volt. Felfedezésének legfontosabb része az öntőberendezés, amelynek segítségével egymáshoz tökéletesen illeszkedő betűket készített. Gutenberg fedezte fel a mozgatható prést és a nyomdafestéket, amelynek segítségével az egyenként összeállított betűkről levonatokat tudott előállítani. A nagyszerű felfedezés értékét tovább növeli, hogy a könyvírás mechanizálása mellett esztétikai tökéletességre is törekedett. A nyomás és szedés technikáját annyira tökéletesítette, hogy ez a módszer évszázadokon keresztül szinte változatlan maradt.

A XIX. század második felében a betűk és sorok öntéséhez már gépeket alkalmaztak. A század vége felé már feltűntek a ma is használatos szedőgépek, és kiszorították a kézi szövegszedést. Ezt a technológiát nevezik ma meleg szedésnek, függetlenül attól, hogy ólombetűket vesznek-e ki a szedőszekrényből és a szöveget így kézzel szedik, vagy az egyes nyomdai betűket, illetve egybefüggő sorokat géppel állítják elő. Ezzel ellentétben hideg szedésnek nevezzük azokat a szöveg-előállítási módszereket, amelyeknél ólombetűk nélkül, másolásra alkalmas szöveg-eredetik hozhatók létre. Ilyen módszer például a fényszedés, amelyet ma már elsősorban számítógéppel végeznek.

A fényszedés bevezetésével lecsökkent az átfutási idő és jobb minőség vált elérhetővé. Ma a nyomdaiparban már a fényszedés van túlsúlyban. A nagy sebességnek megfelelően a kiegészítő berendezéseknek is hasonló teljesítményűeknek kell lenniük, amit csak a számítógépek segítségével lehet megvalósítani. Ezért ma már gyakran hallunk számítógépes szedésről is.

Természetesen a számítógépeket elsősorban nem nyomdai előkészítésre, hanem egyszerű szövegszerkesztésre használják. Ma már azonban egyre szélesebb körben alkalmaznak olyan szövegszerkesztő programokat, amelyekkel nyomdai minőségű anyagok is előállíthatóak, de természetesen mindehhez megfelelő minőségű nyomtatóra is szükség van.

Viszont mind világosabb: előbb-utóbb a színek az asztali nyomtatásban is éppúgy átveszik az uralmat, miként azt a fénykép, a mozifilm, a tévéképernyő esetén is tették. Ám míg ez utóbbiak fejlődése külön-külön is hosszú évekig tartott, a számítógépes színes nyomtatás technikája szinte egyik pillanatról a másikra robbant. Alig néhány esztendeje kerültek piacra az első asztali (fekete-fehér) tintasugaras nyomtatók. A második generáció még csak színes kiegészítést kapott, ám már a harmadik generációban a nyomdászatban is használt négyszín-rendszernek megfelelő festékpatronok kaptak helyet. Közeleg tehát az idő, amikor a színes nyomtatás is olyan kifinomulttá és tökéletessé válik, mint például a színes fényképezés...

Nyomtató-történelem

Megjelenése óta a mikroszámítógép leghűségesebb társa, a nyomtató. Így van ez mindazon várakozások ellenére, amelyek az informatika fejlődésének csúcsát a papír nélküli irodában látják. Minden nyomtatótípusnak megvannak a maga sajátosságai, és ez idő szerint nem létezik egyetlen olyan technológia sem, amely optimális minőség mellett képes lenne a létező összes nyomtatási feladat ellátására.

A 90-es évek kezdetét egyrészt a lézer- és színes nyomtatók lendületes előretörése, másrészt az ütős technológiát képviselő nyomtatók egyre nagyobb mértékű háttérbe szorulása jellemzi. Az utóbbiak teljes eltűnése azonban semmiképpen sem prognosztizálható, mivel számos feladatot kizárólag velük tudunk megoldani.

Lássuk a nyomtatók és azok elődeinek rövid történetét.

1832 – *A nyomtatók története mintegy 250 évvel ezelőtt, tehát a XVIII. század elején kezdődött, a legismertebb jelnyomtatóval, az írógéppel. Drais 1832-ben alkotta meg „gyors írógépét", amelynek írássebessége állítólag túltett a közepes beszéd sebességén. Sajnos a találmányt használhatatlannak értékelték...*

1846 – *Ekkor kezdődött a mátrixnyomtató története. Egy morzekészülékben az elektromágnesek egy fémceruzát mozgattak, amely a pontokat papírcsíkra nyomtatta, ezáltal a küldött információt igen egyszerű módon írásban rögzítette. Az Egyesült Államokban szabadalmaztatták az első ilyen írógépet, amely kis- és nagybetűket is tudott írni. Megalkotója, William Burt „typographer"-nek nevezte el.*

1855 – *Giuseppe Ravizza megalkotta „Cembalo Scrivano" elnevezésű gépét. Igen modernnek tartották, mivel a papírvezetés a magasabb igényeknek is megfelelt, festékszalagja selyemből készült. Kis- és nagybetűit kétsoros billentyűzettel használták. A legcsodálatosabb azonban az volt, hogy a gép fából készült.*

1864 – *A német nyelvterület feltalálói közül Peter Mitterhofer ebben az évben állította ki első írógépét.*

1866 – *Bécsben bemutatták Peter Mitterhofer harmadik modelljét, amelynek már fémbetűi és íróhengere is volt.*

1870 – *Ettől az évtől kezdődően az amerikai cégek is igen intenzíven foglalkoztak írógépek gyártásával. E cégek egyike a Remington Fegyver- és Varrógépgyár. Mark Twain, a híres amerikai író ekkor adta le az első írógéppel írt kéziratot.*

1900 – *Mind ez ideig az írógépek úgy működtek, hogy írásnál a szöveg nem volt látható. Piacra kerültek az első olyan gépek, amelyeknél írás közben azonnal lehetett olvasni a szöveget.*

1919 – *Az eddig gyártott betűkaros írógépek mellett megjelent az első betűkerekes írógép a Blickenderfer cégtől. Ezzel egyidejűleg a Blickenderfer Electric cégnél megkísérelték az írógép villamosítását.*

1935 – *Az IBM létrehozta az első, kereskedelemben is sikeres villanyírógépét.*

1941 – *Bemutatták az IBM cég új fejlesztését, a betűkosaras írógépet, amely változtatható betűközzel tudott írni (arányos írás).*

1950 – *Bevezették a hengerfejet, a gömbfej elődjét.*

1968 – *Bemutatták a mai értelemben vett első mátrixnyomtatót, asztali számítógép nyomtató moduljaként.*

1972 – *Megjelent a margarétakerekes nyomtató, ismertté váltak az első másoló technológiákra alapozott nyomtatók (xerografikus és elektrografikus).*

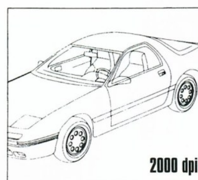
1983 – *A Hewlett-Packard a Canonnal közösen kifejleszti a tintasugaras nyomtatók nyomtatófejét.*

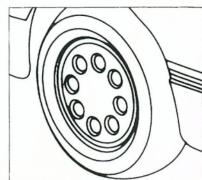
1984 – *A Hewlett-Packard bejelenti első tintasugaras nyomtatóját, a Think Jetet.*

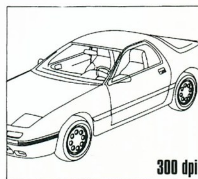
1992 – *Az EPSON bemutatja az első piezo technológiára épülő tintasugaras nyomtatóját.*

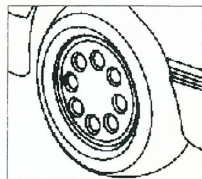


Természetesen ez nem minden, hiszen ma már az ember csak kapkodja a fejét, olyan tempóban jelennek meg az újabbnál újabb és jobbnál jobb készülékek. Ezekről is szólunk természetesen, de előtte ejtsünk néhány szót azokról a jellemzőkről, amelyek egy nyomtató (és ez esetben teljesen mindegy, hogy milyen típusú vagy fajtájú nyomtatóról beszélünk) megítélésében szerepet játszanak.









Felbontás

Előre kell bocsátanunk, hogy felbontásról nem minden nyomtató esetében van értelme beszélnünk. Hiszen a régi típusoknál (karos, margarétakerekes, gömbfejes), amelyek leütéses rendszerűek voltak, nincs értelme a felbontásnak. Ezeknél a nyomtatóknál a nyomtatott kép előre meghatározott volt, úgy mint egy mechanikus írógépnél. Viszont a mai számítógépes rendszerekben használatos nyomtatók igen fontos jellemzője ez, mivel az íráskép minőségét ez a jellemző határozza meg elsődlegesen. Ezek a nyomtatók a készítendő betűt vagy képet apró pontok sokaságából állítják össze. Ezért nem mindegy, hogy ezek a pontok milyen sűrűn helyezkednek el. Így a nyomtatók legfontosabb jellemzője a maximális fel-

bontás, ami azt adja meg, hogy egységnyi távolságon belül hány pontot képes elhelyezni a nyomtató. Mivel ez a távolságot, a megszokott gyakorlatnak megfelelően inch-ben (2,54 cm) mérik, ezért a felbontás mértékegységének a Dot Per Inch-et (DPI), azaz az egy inch-nyi távolságra elhelyezett pontok számát használjuk. Így egy átlagos 300 DPI felbontású nyomtató 300 pontból állítja össze az egy inch hosszú vonalat. (Ez körülbelül 118 pontot jelent centiméterenként.) Mátrixnyomtatók esetében a DPI érték helyett inkább a tűk számát adják meg, hiszen maguknak a tűknek is van kiterjedése, ami meghatározza a legkisebb nyomtatható pont méretét. Meg kell még jegyeznünk, hogy bizonyos nyomtatóknál a függőleges és vízszintes felbontás eltérhet egymástól, így egy 300x600 DPI-s nyomtató vízszintesen 300, függőlegesen 600 pontot képes maximálisan elhelyezni egy inch-en belül.

A tintasugaras nyomtatók adatlapjain a leggyakrabban a 180, a 360 és a 720 DPI-vel találkozunk. Az asztali lézernyomtatók esetében a szokásos felbontás viszont általában 300 DPI. Akkor hogyan lehetséges az, hogy a lézernyomtató 300 DPI-s felbontása sokkal szebb nyomatot eredményez, mint a tintasugaras nyomtató 360-as értéke? Úgy, hogy a nyomat minősége korántsem csak a felbontástól függ. A lézernyomtató festéke por alapú, amelyet hőhatással rögzítenek a papíron. A festék ezért nem diffundál annyira a papírba, mint a folyékony tinta. De ha csak a tintasugaras technológiát tekintjük, akkor is találhatunk még egy sereg, a nyomat minőségét befolyásoló technológiai elemet. Sokat számít a tinta minősége, a csepp sebessége, a papírig megtett útjának hossza, s nem utolsósorban a mérete.

Sebesség

Ha valaki nagyobb mennyiségű anyagot akar nyomtatni, akkor igen fontos lehet számára a nyomtató sebessége. A nyomtatási sebességet készüléktípustól függően lap/percben (ppm) vagy karakter/másodpercben (cps) mérhetjük.

Azoknál a nyomtatóknál, ahol a sebesség függ az adott oldalon elhelyezkedő karakterek számától, általában az egy másodperc alatt kinyomtatható karakterek számát adják meg. Ezt azonban nagyon ügyesen mindig a leggyorsabb üzemmódra értik, ezért könnyen meglepetés érheti az egyszeri felhasználót. A másik sebesség meghatározási forma az egy perc alatt kinyomtatható lapok számának megadása. Ezt többnyire lézernyomatók esetében teszik, hiszen ezeknél a technológiából adódóan egy üres lap kinyomtatása is ugyanannyi időbe telik, mint egy teleírt lapé.

Meg kell még jegyeznünk, hogy sok esetben (és ez különösen a gyors nyomtatóknál igaz) a sebesség nem csupán a nyomtatótól függ, hanem attól is, hogy az adott információ milyen hamar tud a nyomtatóba kerülni – vagyis az adatátvitel sebessége is befolyásolhatja a nyomtatás sebességét.

Nyomtatható példányszám

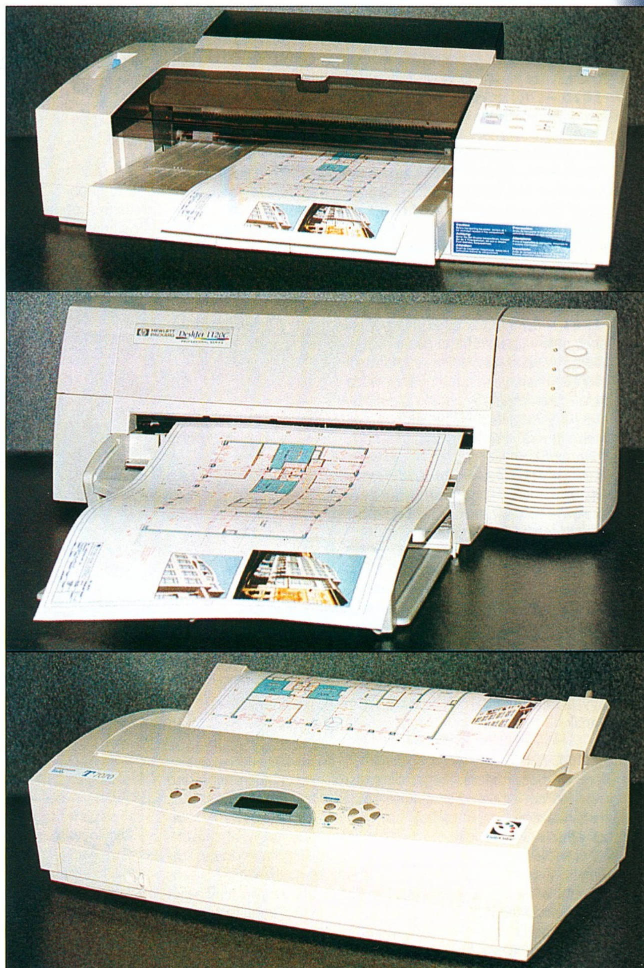
Némely nyomtatótípus alkalmas arra, hogy nem csupán egyetlen lapra képes nyomtatni, hanem indigós lapokra is. Erre természetesen csak a mechanikus elven működő nyomtatók képesek (pl. mátrixnyomtató), sem a lézer, sem a tintasugaras nyomtatók nem tudnak egyszerre több példányt nyomtatni.

Zaj

Bizonyos esetekben még az olyan elhanyagolhatónak tűnő jellemző is, mint a nyomtatáskor keletkező zaj is fontos szerepet játszhat. Ezért kell megjegyeznünk azt, hogy a mátrixnyomtatók jellegzetesen erős hanghatás kíséretében nyomtatnak, míg a lézer vagy tintasugaras nyomtatók szinte teljesen zajtalanok.

Papírkezelés

Egy személyi nyomtatótól ne várjunk nagy papírtárolási kapacitást, kiegészítő tálca beépítésének lehetőségét vagy más olyan fejlett papírkezelési szolgáltatást, amelyet a csúcsmodelleknél megszoktunk. A bemeneti tálca a legtöbb esetben mindössze száz lapos, de van né-



hány modell, amely kétszáz lapot képes tárolni, ezekkel az egységekkel kényelmesebben tudunk hosszú dokumentumokat nyomtatni, és ritkábban kell pótolnunk a kifogyott papírt. A legtöbb lézernyomtatón van egy olyan nyílás, ahol borítékot, levélpapírt tölthetünk a nyomtatóba anélkül, hogy el kellene távolítanunk a normál lapadagolót. A tintasugarasoknál már ritkább ez a lehetőség. Arra is érdemes odafigyelni, hogy miként jön ki a nyomtatóból a papír. A legtöbb modell „arccal lefelé" küldi ki a lapokat alapbeállításban. Egy-két lézernyomtató és az összes színes tintasugaras arccal felfelé nyomtat, így az elkészült oldalak sorrendje megfordul: az elkészült paksamétában a dokumentum záró oldala kerül felülre, a kezdő oldal pedig alulra. Néhány olcsóbb tintasugaras a költségek csökkentése érdekében lespórolja a kimeneti tálcát: a lapok egyszerűen az íróasztalra potyognak.

A hozzávalók ára

Hosszú távon a festék- vagy tintakazetták, a kiegészítők sokkal többe kerülnek, mint maga a nyomtató. Egy egyszerű szövegoldal vagy aprócska ábra kevés festéket fogyaszt, de ugyanez már nem mondható el egy nagyobb színes képről. A gyártó által megadott költségadatokat itt is fenntartással kell kezelni. A lézernyomtatók valamivel olcsóbban dolgoznak, mint a tintasugarasok. Ez természetesen függ az adott oldalra elhasznált festék mennyiségétől is. És ehhez járul még a papír ára, ugyanis a lézerekkel ellentétben a tintasugarasok speciális papírra nyomtatnak a legszebben, és ezek ára ugyan alacsonyról indul, de az a fényes, filmszerű papír, amelyet a fényképek kinyomtatásához fejlesztettek ki, laponként akár 100-200 forintba is kerülhet...

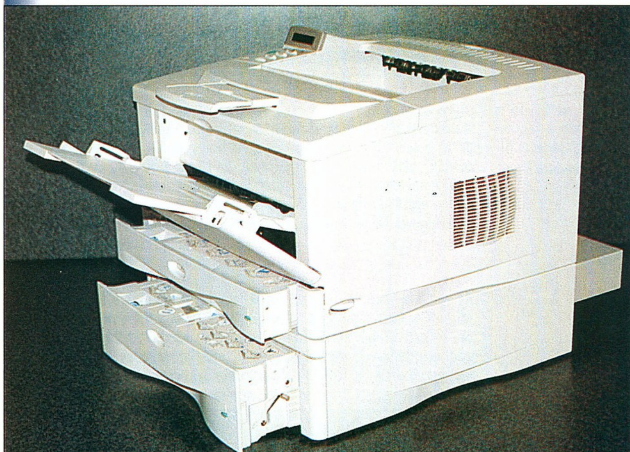
Környezetvédelem

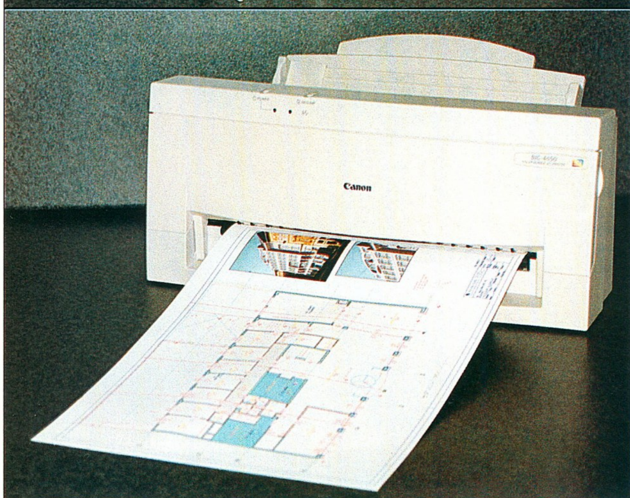
Manapság nyugodtan elmondhatjuk, hogy egyetlen termék sem eladható, ha konstruktőrei nem tudják valahogy bizonyítani, hogy gyártmányuk csak minimális mértékben szennyezi a környezetet. Természetesen így van ez a tintasugaras nyomtatók esetében is, amelyek valóban csendesek, minimális energiát fogyasztanak (körülbelül 80 százalékkal kevesebbet, mint a mátrixnyomtatók), s még a bennük használt tintával sincs komolyabb gond. Elvileg az elhasznált nyomtatófejeket is újra fel lehet dolgozni, a probléma csupán annyi, hogy kellő érdekeltség híján kevés helyen oldható meg a haszontalanná vált alkatrészek szervezett begyűjtése.

Azok a nyomtatók, amelyekben csak a tintát cseréljük (mint a piezo nyomtatók is), nyilván kevésbé szennyezik a környezetüket, mint azok, amelyekben a fejet is cseréljük a tintával együtt. Ma már különböző irodaszer-gyártó cégek némelyike a legtöbb tintasugaras nyomtatóhoz gyárt utántöltő készleteket, amelyekkel azokat a nyomtatókat is után tudjuk tölteni, amelyekben egyébként nyomtatófejet kellene cserélnünk. Egyes utántöltő rendszerekkel akár 12-szer is utántölthetjük nyomtatónk fejét.

Egyelőre ennyit a printerek világáról, a következő részben sorra vesszük a nyomtatási technológiákat, és elkezdjük a típusok ismertetését is.

CSOKI









CD-tartalom

Jön a nyár, ez sokaknak jót jelent, mindenek előtt sok szabadidőt, kellemes kikapcsolódást szinte minden téren. Ide természetesen beletartozik a számítógépes játékokkal való eltöltött szabadidő is. Régen a kiadók nagyon szerették játékaik megjelenését nyárra időzíteni, mert ilyenkor általában több figyelmet fordítottak a játékosok az efféle szórakozásra, mint évközben. Ma mindez már a múlté, a játékok megjelenése nem évszakfüggő, mondhatni nincs uborkaszezon sem. Júniusi CD-mellékletünkön a hónap legnagyobbjának a Quake: 3 Arena demója számít, amit már szinte akkora várakozás övez a játékvilágban, mint például az új Star Wars filmet a filmszakmában (utóbbira egészen május 19-ig kellett várni, a teljes Q3A-ra még az id sem tudja meddig...). Érdekesnek ígérkezik a nosztalgikus Pirates! emlékeit idéző Corsairs is, valamint az új grafikai megvalósításairól elhíresült Expendable.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer nevű böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg Windows 95 alá. Telepítéséhez futtassuk a CD-ről a CB32H405.EXE file-t, amely a Utility\Internet\Netscape könyvtárban található. Miután telepítettük a böngészőt, nyissuk meg a CD-n levő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a CD főkönyvtárában levő olvassel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatunk.

EXPANDABLE
Rage Software/Akció

Az Expendable egy gyönyörű grafikájú 3D akciójáték, az E3-on is ezzel a tényezővel hívta fel magára mindenki figyelmét: a Matrox G400 videokártya enviroment mapping funkciója segítségével hihetetlen látványt produkált a játék! A történet fontossága szinte elhanyagolható, nem ez lesz az Expendable legnagyobb ütőlapja: az űrgyalogság egyik katonájaként ledobnak minket egy idegen bolygóra, ahol magunkra maradunk a rengeteg ellenféllel szemben, egyedül brutális fegyverarzenálunk segít a túlélésben.



KILLER TANK
Electrotech Multimedia/Akció

Egyszerű 3D akciójáték, amelyben egy több tonnás tankszörnyeteg gyomrába ülhetünk be, hogy eltöröljünk a föld színéről mindent, ami csak ránk támad. A grafika szép, az irányítás egyszerű, a fegyvereink kezdetben egy rakétavető és egy gyilkos ágyúcső, de később még rengeteg bónuszt összegyűjthetünk (pajzs, páncél, extra lövedékek, újabb fegyverek).

SPACE BUNNIES MUST DIE!
Take 2 Interactive/Akció

„Az űrből érkező vérengző nyulak megpróbálják elfoglalni a Földet! Ez a katasztrófa nem történhet meg, valamit valakinek tennie kell valamikor, de inkább minél előbb! A rettenetes vadnyulakat csak Te kergetheted vissza oda, ahonnan előbújtak, a galaxis legeldugottabb sötét sarkába. Cselekedned kell! Itt az idő, az űrnyulaknak pusztulni kell!" – A világ első Tomb Raider-paródiájának kerettörténetét olvashattátok...

PATCHEK

- Apache Havoc
- Balls Of Steel v1.0 to v1.2 (Regisztrált)
- Balls Of Steel v1.0 to v1.2 (Shareware)
- Brian Lara's Cricket
- Close Combat 3
- Expendable
- Fighter Squadron
- Hellcopter
- Heretic 2 Enhanchment pack 1
- Heretic 2 Enhanchment pack 2
- Heretic 2 Enhanchment pack 3
- Lands of Lore 3
- Myth
- Nascar Revolution
- Quest For Gory 5
- Starsiege
- Starsiege Tribes 1 to 1.4
- Starsiege Tribes 1 to 1.4.1
- Starsiege Tribes 1.3.12 to 1.4
- Starsiege Tribes 1.3 to 1.4
- Starsiege Tribes 1.4 to 1.4.1
- Ultimate Race Pro
- Unreal
- Warzone 2100 1.01 Final English
- Warzone 2100 update
- Worms Armageddon

STARSHOT
Infogrames/Akció

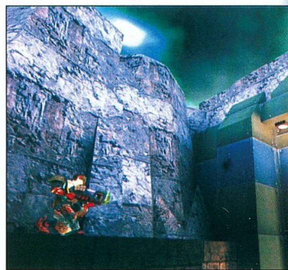
Aranyos 3D platformjáték, amelyben főhősünk egy cirkuszi akrobata, név szerint Starshot. Cirkuszunkat azonban elveszítettük, és egy idegen bolygóra keveredtünk. Feladatunk, hogy megtaláljuk a bolygón a rakétát, amely visszaröpít minket a világűrön keresztül saját cirkuszunkhoz.

STORM
Buka Entertaintment/Akció

Az orosz fejlesztésű játékban 2351-et írunk, a történet középpontjában pedig a Galaxis Föderáció egyik bolygója áll. A planétát azok uralják, akik túlélték a legutolsó, 2117-es polgárháborút. Egy Veilen nevezetű kolónia azonban le kíván a bolygóra telepedni, és máris adott a konfliktus. A Storm egy Descent-klón, nagyon szép grafikával és kiemelkedő multiplayer lehetőségekkel.

QUAKE 3: ARENA
Activision/Akció

Itt van a nyakunkon minden idők legjobb játékainak a folytatása. Míg a Carmack által ígért folytatásból, a Trinitryből nem lett semmi, a Quake 3-ból annál inkább, erről saját szemünkkel is meggyőződhetünk, ha a demót elindítjuk. Ellenfelek nincsenek, de ez a teljes verzióban is így lesz, hiszen a Quake 3-at csak és kizárólag multiplayer módra hegyezték ki. Ennek lehet örülni, lehet nem örülni, ez van. A grafikát elnézve mindenki elismerően füttyenthet, a következő Quake-nemzedékért igazán kitettek magukért a fejlesztők, a játék színtiszta technika. A demóhoz megjelent patchet felrakva némi extrához jutunk a játékkal kapcsolatban.



TOM RAIDER II GOLD
Eidos Interactive/Akció

Az Unfinished Business mintájára a Tomb Raider második részének újabb kiadását tervezi az Eidos. Ebben a demóban az első szintet próbálhatjukki. Nagyon úgy tűnik,

JÁTÉKDEMÓK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
Expendable	\akcio\expendable\setup.exe	Akció	P133, 32 MB RAM	93 MB
Killer Tank	\akcio\killer_tank\setup.exe	Akció	P233 MMX, 32 MB RAM, 3Dfx	46 MB
Quake 3: Arena	\akcio\quake3\q3test_1_05.exe	Akció	P233, 64 MB RAM, OpenGL	44 MB
Space Bunnes Must Die	\akcio\space_bunnies_must_die\sbmdemo.exe	Akció	P166, 32 MB RAM	51 MB
Starshot	\akcio\starshot\starshotdemo.exe	Akció	P133, 16 MB RAM	17 MB
Starsiege	\akcio\starsiege\ssdemo.exe	Akció	P166, 32 MB RAM	110 MB
Storm	\akcio\storm\stormdemo.exe	Akció	P133, 32 MB RAM	25 MB
Tomb Raider 2 Gold	\akcio\tr2gold\tr2guk.exe	Akció	P90, 16 MB RAM	15 MB
UEFA Champions League	\sport\uefa\setup.exe	Sport	P133, 16 MB RAM	39 MB
Corsairs	\strat\corsairs\corsairsgb.zip	Stratégia	P90, 16 MB RAM	81 MB
Heroes of Might and Magic III	\strat\heroes\h3demo.exe	Stratégia	P133, 32 MB RAM	100 MB
Railroad Tycoon 2: The Second Century	\strat\railroad2\secondcenturydemo.exe	Stratégia	P133, 16 MB RAM	80 MB
V-Rally	\szimul\vrally\vrallydemo.zip	Autó-szimulátor	P133, 16 MB RAM	31 MB

hogy Lara Croftból már soha nem lesz elég... Várjuk szeretettel a negyedik részt is!

STARSIEGE

Dynamix/Akció

Remek multiplayer lehetőségekkel megáldott akciójáték. Egy hatalmas lépegető robotot irányíthatunk, annak teljes fegyverzetét is beleértve. A demóban lépésről lépésre megtanulhatjuk robotunk kontrollálását egy jól felépített tutorial segítségével, és a tanultakat rögtön ki is próbálhatjuk élesben!

CORSAIRS

Microids/Stratégia

Örülhetnek az idősebb játékosok, a Corsairs minden bennyonnyal erős nosztalgikus élményeket fog bennük kelteni. A játék nagyszerű Pirates!-utánérzés, természetesen a mai követelményeknek megfelelően kivitelezve. Mindamellett a játékosok fiatalabb korosztálya is örülhet, mert megismerheti azt az érzést (persze csak akkor, ha a játék hozni tudja mindazt a színvonalat, mint a Pirates! annak idején) – ami azokat töltötte el, akik játszottak valaha ezzel a történelmi jelentőségű játékkal. A játék lényege, hogy a Karib-tenger szigetvilágán (lehetőség van Madagaszkár környéki játékra is, esetleg az ausztrál partvidék fosztogatására) hajózva kezdetben harminc matróz irányításával minél nagyobb vagyont harácsoljunk össze, egy kalózhajó kapitányaként.



RAILROAD TYCOON 2: THE SECOND CENTURY

Gathering Of Developers / Stratégia

Megérkezett a tavalyi év végén megjelent Railroad Tycoon 2 kiegészítő lemezének demo változata, „második évszázad" alcímmel. A végleges verzióban 18 új kampányt oldhatunk meg, modernizált körülmények között, értjük ezalatt a XX. század vívmányait a vasúti közlekedés terén, az új épületeket és a közigazgatást. Az 1930-as évek elején kezdünk, és elmehetünk majd egészen 2040-ig a játékban. Jövőnézőnek sem utolsó...

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

3DO/Fantasy stratégia

Elérkezett a pillanat, hogy mindannyian leporoljuk kopottas páncélunk, kiélezzük csorba pengénk és újra átfussuk rojtosra olvasott varázskönyvünket. Miért is tanácsos ezeket az előkészületeket megtenni? Mert megérkezett a nagy sikerű Heroes of Might and Magic-sorozat harmadik epizódja, ami – mint az várható volt – minden eddiginél nagyobb, szebb és veszélyesebb mesevilágba kalauzol minket.



UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE

Eidos Interactive/Foci

Rengeteg fociprogram jelenik meg mostanában, de közülük csak kevés olyan van, amelyek valamilyen labdarúgó világeseményt dolgoznak fel. Arra hamar rájöttek a játékkészítők, hogy jóval nagyobb keletje van azoknak a játékoknak, amelyek valamilyen „valóságtartalommal" is rendelkeznek, így általában igyekeztek valamilyen torna kizárólagos jogát megszerezni. Az Electronic Arts eszmélt annak idején a leggyorsabban, a FIFÁ-val kötött

UTILITYK

Név	Hol található	Rövid leírás
ACTIVEMOVIE	Utility\ActiveMovie	Animáció (video) lejátszó, sok-sok ismert formátummal
DIRECTX 6	Utility\DirectX	A DirectX 6-os változata. A Dx6core.exe-t Win98 alatt futtassuk, míg a a Dx6hun.exe-t magyar Win95, a Dx6eng.exe-t pedig angol Win95 alá rakjuk fel
DRIVERS	Utility\Drivers	A lehető legfrissebb driverek Voodoo és Voodoo 2 kártyákhoz
NETSCAPE 4.6	Utility\Internet\Netscape	A Netscape Communicator böngésző 4.6-os változata
GETRIGHT 3.2	Utility\Internet\Getrt320.exe	Rendkívül intelligens FTP kezelő program, mely képes automatikus letöltésre, és kapcsolat lebontására
GOZILLA	Utility\Internet\Gozilla.exe	A Getrighthoz hasonló FTP program
MIRABILIS ICQ	Utility\Internet\icq98a130.exe	ICQ program
MIRC 54.1	Utility\Internet\Mirc541T.exe	IRC program, sok hasznos funkcióval
QUICKTIME	Utility\Quicktime	MPEG lejátszó
TÖMÖRÍTŐK	Utility\Tömörítő	6 féle tömörítő, úgymint arj, pkzip, winzip, ace, rar és winrar
VÍRUSÍRTÓK	Utility\Vírusirtó	Thunderbyte Antivirus Dos és Windows alá
WINAMP	Utility\Winamp	Winamp 2.02-es MP3 lejátszó

szerződésük alapján ők készíthették el a világbajnokság hivatalos focijátékát, a World Cupot, amelyet máig is a legjobbnak tartanak a játékosok. Az Eidosnak más irányba kellett keresgélnie, így „akadtak össze" a másik nagy fociszervezettel, az UEFA-val és az általuk szervezett Bajnokok Ligájával, amely Európa legerősebb klubcsapatait tömöríti...



V RALLY
Infogrames

Új rally verseny, ezúttal az Infogramestől. Több, mint negyven pálya szerepel a végleges játékban, behálózva az egész világ összes egzotikus táját, de ezt már igen régóta megszokhattuk az efféle játékoktól. Most a demo segítségével mindenki megítélheti, a V Rally elkészülte után felveszi-e a versenyt a legjobbaknak számító rally-autóversenyekkel vagy sem...



ZEDFAQ
avagy „mit tegyek, ha..."

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltörött?
A Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azét nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van az egész lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postaládába beleerőszakolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről ?
Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutató cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezen, van-e DirectX-ed installálva. Ha van rá lehetőséged, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-1351), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online" tudjunk segíteni.

...még nem kaptam meg az előfizetett újságot, amikor az újságosnál már kapható?
Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek illetve átadni terjesztésre, aztán a Posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – telefonálj (203-1351) és megoldjuk a problémát.

...a ZED régebbi számait szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók?
A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI., Bartók Béla út 152/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvéttel.

...azt szeretném, hogy az e-mailben küldött levelemre minél előbb reagáljanak?
Ha Zednek akarsz levelet írni, a zed@zed.hu címre írj, ha valamelyik szerzőnek, akkor a **<szerző neve>@zed.hu**-ra. Egyéb esetekben a **pczed@zed.hu** cím az ajánlott, a subject sorban lehetőleg tedd egyértelművé, hogy miről szól a leveled (reklamáció, címváltozás stb.). Ha a homepage-ünkön keresztül küldesz levelet, írd bele az e-mail címed is, hogy tudjunk válaszolni!

A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejárta után a további jogszerű használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza! ◆ A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ◆ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal. ◆ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdani végleges formáját.

ZED EXTRA 2

DUPLA CD-MELLÉKLETTEL!

STAR WARS JÁTÉKOK A–Z-IG

**Elakadtál egy játékban?
Segítségre van szükséged?
Nem találsz egy cheat kódot?**

200 oldalon minden, amit kértetek a legjobb PC-s játékokról. Részletes végigjátszások, 50 oldalnyi cheat és titkos kód!

**Akció – Half-Life
Kaland – Grim Fandango
Stratégia – Commandos
Szerepjáték – Baldur's Gate, Return to Krondor**

STARCRAFT

- Taktikák, stratégiák Magyarország legjobb játékosaitól
- A Starcraft- és Brood War-sztori
- Multiplayer játékmódok
- Battle.net, Ladder
- Titkos pályák

TOMB RAIDER

- A trilógia teljes, részletes végigjátszása
- Unfinished Business
- Interjú Lara modelljével
- A Tomb Raider-mozifilm részletei
- Kulisszatitkok

TELJES JÁTÉK A CD-N:
BATTLE ISLE 2

Amit itt nem találsz meg, az nem is létezik...

**Hamarosan megjelenik!
Keresd az újságárusoknál és a könyvesboltokban!**

Csekken, postai utalványon vagy utánvétellel már most megrendelhető a szerkesztőség címén.

ISSN 1417-9600

